PS2 · XBOX · GBA · GCUBE · PSP · NDS
MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA
IX. ÉVFOLYAM 12. SZÁM
2005 december
799,- FT



PÓKERARCOK

METAL GEAR ACID (PSP)

AVI TÉMÁNK: A VIDEOJÁTÉK ÉRTÉKELHETŐSÉGÉNEK MÍTOSZA II. • THE MATRIX: PATH OF NEO • PRO EVO 5 • NARNIA
NG KONG • THE WARRIORS • GUN • SOCOM 3 • RATCHET: GLADIATOR • HALF-LIFE 2 • CALL OF CTHULHU • FIRE EMBLEM



TÖLTS LE JOBBNÁL JOBB JÁTÉ
KING KONG
THE OFFICIAL MOBILE GAME OF THE MOVIE
KÓD : 193421
A, B, C, D, E, F, G, I, J, K, L
King Kong bőrébe bújva megvédheted a gyönyörű színésznőt a vérengző őslényektől. A dzsungel nem színésznőknek való, ezért utat vágva segítened kell Ann-t a rengetegben. A következő pálya New York-ba repít, ahol egy szédítően magas felhőkarcoló legtetejére kell felmásznod, miközben ellenséges repülők mindent megtesznek, hogy elvegyék tőled az elbűvölő hölgyet.
A soha nem látott grafikai kidolgozottság és a meglepően változatos játékélmény hűen visszaadják a film hangulatát. Minden adott, hogy gondtalanul elmerülj King Kong világában!"
Sony Ericsson
QuickShare
NEZD MEG A FILMET
UNIVERSAL
Sony Ericsson
vodafone live!
PÁR GOMBNYOMÁS, ÉS INDULHAT A JÁTÉK
Keresd az „Új Gameloft Játékok" linket a Játékok vagy az Újdonság rovatban a Vodafone live!-on!
vodafone

TARTALOM



2005 DECEMBER – A NAGY KARÁCSONYI TESZTÖZÖN HÓNAPJA

Megjelent az új 576 Konzol. Vegyetek szépen el egyet-egyet gyerekek. Nem kell lökdösődni, hát ti két percet nem bírtok ki civakodás nélkül?
Igen, az övének is ugyanaz a címlapja, mint a tiéd.
Mi? Hogy miért nem inkább sárga? Na hagyjál békén fiam. Van elég bajom nélküled is.
Gyertek, most pedig üljünk le együtt az ünnepi asztal köré.
Nem Killer729, te se tegyél gombostűt Jimmyke feneke alá – azért, mert neki PSP gépe van, neked meg DS-t vettek anyádék, még nem kell szívatni egymást.
Igen Dante-san, tök mindegy, melyik oldalon foglalsz helyet – fejezzétek be, legalább ma estére a klikkesedést gép- és játékstílustól függetlenül. Ha balhéztok, el fogjátok érni, hogy a virslit hidegen, az üdítőt viszont melegen szolgáljuk majd fel!
Kezdjük a rossz hírekkel gyerekek.
Te ott, te, kis szemüveges, látom elkötelezett rajongó vagy, a pólód neonzöld színéből ítélve – ide figyelj, ne lapozgass tovább, mert a kezedre verek, hogy két hétig a kilincs mellé nyúlkálsz. Két percet csak tudsz várni, aztán megígérem megnézheted, hogy milyen Xbox játékok vannak a tartalomjegyzékben.
Szóval az a helyzet, hogy vagy ellustultatok, vagy ami rosszabb, elbutultatok az utóbbi időben. Remélem az első. Nem jönnek jópofa témaindító levelek a Csevegőbe, de tovább is megyek, már beszólogatósok se nagyon. Szegény Krisztiánnak hosszú éjszakákon át kell szenvedni a levelezési rovattal, hogy valami fogyaszthatót össze tudjon hegeszteni belőle, aztán meg azt kapja a képébe, hogy unalmas a Csevi. Mi van, nincs sztori? Ennyire unalmasan éltek? Nincsenek játékélmények? Nem történik veletek semmi izgalmas, amit megosztanátok a többiekkel? Mindenki eltörte a kezét, vagy elfelejtett írni? Bezzeg az interneten ezerrel nyomjátok a fórumozást, ott van miről beszélni, de a kézzel írott levél, meg az email az büdös?
Oké, legyen akkor így. Egy hónap *Csevegőszünet*. Próbaidő. Majd meglátjuk, mit termeltek januárig.
Folytassuk a jó hírekkel!
Nincs Csevegő, plusz két oldal! Még több játékteszt! Oké, van egy kis elmélkedés a magazin elején, a nagyfiúknak, meg egy kis retro, az okosodni vágyóknak, de ezen kívül semmi más, csak tesztek, tesztek, tesztek. Mivel most Karácsony lesz, vagy mi a szösz, és nemsokára jön a Jézuska, értékeltük az összes játékot, amit találtunk, hogy el tudjátok dönteni, mint kérjetek ajándékba.
Na, te ünneprontó. De, igenis a Jézuska hozza. Legközelebb ne kutass a szekrényben.
Szóval hatvan oldal játék. Ez rekord, nem? Mindenkinek az egyéni ízlése szerint. Minden stílusban. Minden gépre. Hogy kellemes Karácsonyotok legyen. Úgyhogy most szépen egyetek, aztán kezdjetek el olvasgatni. Aztán játsszatok sokat.
Neked mindenbe bele kell szólni? Azzal játszol, amivel akarsz. Idegesítő vagy.
Januárig egy szót se halljak!

KELLEMES KARÁCSONYT ÉS BOLDOG ÚJ ÉVET KÍVÁNUNK MINDEN KEDVES 576 KONZOL OLVASÓNAK, ÉS MINDEN KONZOLJÁTÉKOSNAK!



The Matrix: Path of Neo



The Chronicles of Narnia



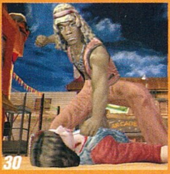
Star Wars: Battlefront 2



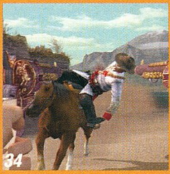
Peter Jackson's King Kong



Castlevania: Curse of Darkness



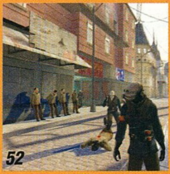
The Warriors



Gun



Socom 3: U.S. Navy Seals



Half-Life 2



Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth



Metal Gear Ac!d



Pro Evolution Soccer 5

Az 576 Konzol pontozási rendszere

1-2.5 pont	– Csak saját felelősségre. Mi szóltunk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
3-4.5 pont	– Ha éppen nem tudsz jobb dologra költeni, szerezd be, de ne várj tőle sokat.
5-5.5 pont	– Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kósza órára biztos leköt majd.
6-7.5 pont	– Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!
8-9.5 pont	– Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
10 pont	– Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!

ISSN 1417-9296

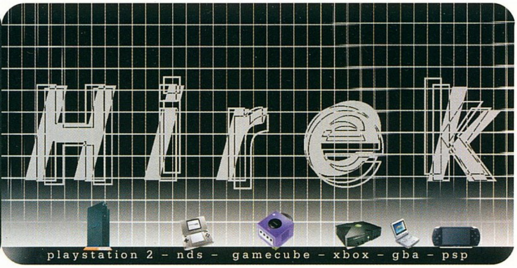
Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda RT
(Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató)
Főszerkesztő: Martin
Nyomdai előkészítés: Titz Renáta
Kiadja: Comgame Kft., 1042 Budapest, Árpád út 112. (Árpád Üzletház)
Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

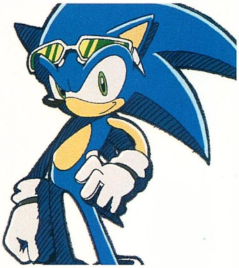
Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Lapterv: 576 Konzol Team
Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24.
Telefon: 06-1-369-26-86
Előfizethető: Comgame 576 Kft. 1329 Bp. Pf.: 24.
Website: www.576.hu

Szerkesztőségünkben a játékokat a LOGITECH hangrendszerein teszteljük.

Címlap: Metal Gear Ac!d (PSP)



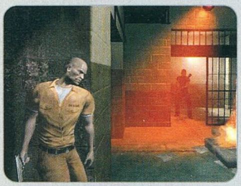


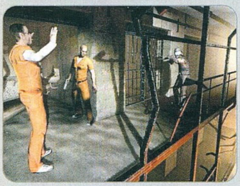


SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT (PS2, XBOX, GC, X360)

A novemberi hírrovatban, az X05 kapcsán röviden már írtunk a Splinter Cell negyedik részéről – akkor még csak annyit lehetett tudni róla, hogy a játék létezik, és valamikor a jövő év első felében fog megjelenni. Azóta okosabbak lettük: kiderült a végleges cím, és egy rakat infó látott napvilágot a negyedik epizódról. Sam Fisher új kalandja a sokat sejtető **Splinter Cell: Double Agent** címen fog futni, és teljesen új, a korábbinál jóval sötétebb irányokba tereli a mesterkémet.

A negyedik rész a Chaos Theory után egy évvel, 2008-ban játszódik. Sam Fisher börtönben csücsül, húsz éves kényszerszabadságát tölti a rácsok mögött. A pontos okok egyelőre nem ismertek, de az események mindenképpen összefüggenek hősünk lányának váratlan és titokzatos halálával, a szuperkém által elkövetett bankrablásokkal. Sam apó röpült a Third Echelontól, a szervezet vezetősége szerint ugyanis összeomlott, és valószínűleg elment a józan esze – a bankok kipakolásánál még maszkot sem használt, ez pedig ugyebár egyértelműen bomlott elmére vall... Az alcímből („kettős ügynök") mondjuk sejthető, hogy ennél valószínűleg bonyolultabb a helyzet, és a jó öreg Sam nem véletlenül mosolygott bele a biztonsági kamerákba.





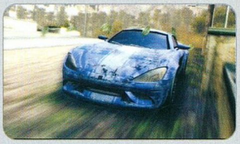
A börtön csak a játék bevezetőjét jelenti, az első pályán rögtön a szökés közepébe csöppenünk – az épület lángokban áll, és egy rabtársunkkal, Jamie Washingtonnal közösen próbálunk meglépni. A sikeres szökést követően Sam csatlakozik a John's Brown Army-hoz, azaz egy betörőkből verbuválódott szervezethez – a későbbiekben nekik fog küldetéseket végrehajtani, új segítőtársak (Emile Dufraisne, Enrica Villablanca vegyész kisasszony, és a fentebb már említett volt rabtárs) aktív közreműködésével.

A sztori elsősorban az Egyesült Államokra koncentrál, a küldetések többsége itt játszódik (lesz pár külföldi misszió is). Az Ubinál a korábbinál jóval komplexebb történetet, és Sam karakterének, valamint a többi szereplővel való viszonyának elmélyítését ígérik. Állítólag a játékmenet is változik, „komoly meglepetés" (idézet a fejlesztőktől) van készülőben. A Splinter Cell 4 a Chaos Theory jelentősen felpiszkált, új effektekkel és shaderekkel kicsinosított motorját használja – a fejlesztők elmondása szerint a környezet (állítólag) jobban és realisztikusabban fog kinézni, mint amit az MGS4 trailerben láthattunk. (Erre azért befizetünk, bár kétségtelen, hogy az MGS4 kedvcsinálójában elsősorban nem a kültér kidolgozása döngölt a földbe) Megjelenés tavasszal (április magassága) PS2, Xbox, GC és Xbox 360 platformokra – hivatalosan egyelőre ezekre van bejelentve a kis aranyos, de az Ubisoft által követett eddigi gyakorlatból kiindulva nagy valószínűséggel készül belőle handheld változat (PSP / NDS) is.

BURNOUT REVENGE (XBOX 360)

Az *Electronic Arts* az Xbox 360 amerikai rajtjára javarészt a sportcímeit (meg az NFS: Most Wantedet) hozta ki – 2006 első felében további két „más platformokra már megjelent, de azért jó lesz az X360-ra is" címmel gazdagodik a paletta. Az egyik ilyen játék a Battlefield 2: Modern Combat, a másik pedig a **Burnout Revenge** – most erről lesz szó. Miben változott a négyes számú Burnout a szeptemberben megjelent PS2 / Xbox verziókhoz képest? Elsősorban a grafikájában. Az autók teljesen új





– az eredetinél értelemszerűen sokkal részletesebb – törés- és sérülésmodellt kaptak, melynek köszönhetően néhány járgány már az első két kanyar után úgy néz ki, mintha valaki nekik esett volna egy sarokcsiszolóval. Az autók kidolgozása is változott – elnyúkre, természetesen, egy kategóriával több poligonból épülnek fel, mint korábban. Magukon a pályákon egyelőre nem érhető tetten radikális változás, a textúrák felbontása lett magasabb, plusz mintha a fák meg a növényzet is csinosabb lenne (de lehet, hogy csak a szemünk káprázik). Az eddig is brutális sebességérzetet új, per pixel vektor motion blur effekt fokozza a csillagos égig, gondoskodva arról, hogy ezúttal tényleg kiugorjon a helyéről a szemünk egy szűk, neonfényes sikátorban. A frissen implementált grafikai finomságok nem befolyásolják a kompromisszummentes száguldást – a Burnout Revenge X360 változata is a korábbi részekben megszokott hatvan frame per szekundummal tolja az arcunkba a látnivalókat.

Szerencsére nem csak vizuális, de a tartalmi változásokat is kapunk. Mik ezek? Először is egy adag extra járgány (pontos számot nem árultak el az EA-nél), másodszor pedig tíz vadiúj crash pálya. Finomítják a Live-os multiplayert, új Revenge módusz kerül bevezetésre. Végül pedig: az Xbox 360 verzióban végre lesznek visszajátszások, méghozzá nem is akármilyen formában. A leglátványosabb csattanásokat és versenyeket szépen elmenthetjük magunknak (ehhez merevlemez szükségeltetik), és ha úri kedvünk úgy tartja, az új Save and Share opciónak köszönhetően (egy külön erre létrehozott központi szerveren) másokkal is megoszthatjuk őket – a cimborák nem csak megnézhetik, de értékelhetik is a teljesítményünket. Tervezett megjelenés: 2006 március.

SONIC RIDERS (PS2, XBOX, GC)

„És Sonic Kart mikor készül vajon?" – kérdezné kedvenc főszerkesztőm az utóbbi idők Sonic felhozatala felett elmélkedve. „Most..." – válaszolnám, ha együtt elmélkednénk az utóbbi idők Sonic felhozatala felett. A SEGA az utóbbi időkben érdekes köröket ír le a frencsájzzal, az állig felfegyverzett Shadow úrfi kalandjai kétségkívül új, de nem feltétlenül szívmelengető utat jelölnek ki az egykor félelmetesen népszerű sorozat számára. A Sega, és a Sonic Team a jelek szerint az összes elérhető műfajban ki akarja próbálni a kék sündisznót és baráti körét – ha már évek óta nem bírnak összehozni egy tisztességes, háromdébe normálisan átültetett platformert. A **Sonic Riders** éppen ezért logikus lépés, mi több, logikus következmény: ha Crashnek és Jaknek sikerült meglovagolnia a Mario Kart sikerét, Sonic-nak miért ne jönne össze a dolog? A recept egyszerű: válogass össze tizenhat karaktert a Sonic-szériából, a kiná-



lat felét tedd kapásból elérhetővé, a többieket meg rejtsd el alaposan, hogy legyen mit megnyitni a későbbiekben. A szereplőket lásd el különféle tulajdonságokkal, ültesd fel őket légdeszkákra, kreálj tizennégy pályát (nem árt, ha emlékeztetnek a korábbi részekből megismert szcenáriókra), adagolj hozzá egyszerű, de roppant látványos trükkrendszert, vagdoss bele osztott képernyős multiplayert, az egészet szórd meg finom vizuális fűszerekkel, a sebességet tekerd maximumra (úgy 300 km / óra környékére), ragadd meg a startpisztolyt, és hajrá – az eredmény kevésbé egyedi, de instant fogyasztható, és garantáltan jóllakik vele minden rajongó. EZ a Sonic Riders. Március végén érkezik, Playstation 2-re, Xbox-ra és Gamecubera. Mi pedig meg fogjuk venni – mert Sonic.

FORD STREET RACING (PS2, XBOX)

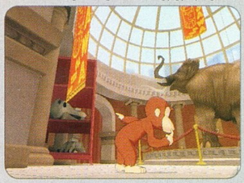
Az Empire Interactive tovább lovagol a Fordokon: a mérsékelten sikeres sorozat negyedik epizódja szakít a hagyományokkal, és az eddigi számozott folytatások helyett ezúttal kibővített címmel jelzi az új idők új szele-it. A **Ford Street Racing** (mint ahogy már a címéből is sejthető) a manapság roppant divatos utcai versenyzést helyezi a középpontba. A helyszín: az igen részletesen lemodellezett Los Angeles. A cél: az utca bajnokává válni, mindenáron. Nem egyedül vágunk neki a feladatnak, hanem egy háromtagú, három különálló járgányt felvonultató csapat oszlopos tagjaként. A csapatjáték



nem szimpla hozzáadott funkció, hanem a játék központi eleme: a versenyek közben a csapattársakkal kommunikálva és nekik utasításokat adva komoly taktikai előnyre tehetünk szert. Az autókínálat értelemszerűen kizárólag Ford modellekből áll, a játék során összesen tizennyolc kocsira tehetjük rá a mancsukat, köztük olyan álomautókkal, mint a 970 Mk1 Capri RS1600, a Ford GT vagy a 2007-es Shelby GT 500. A fejlesztői székben a Ford Racing első és második epizódját (meg a Total Immersion Racinget) jegyző *Razorworks* csücsül, a megjelenésre valamikor március magasságában lehet számítani – Playstation 2 és Xbox platformokra párhuzamosan.

CURIOUS GEORGE (PS2, XBOX, GC)

A szokásos történet: népszerű gyerekkönyv-sorozat, a könyvsorozatból animációs film, az animációs filmből pedig játék. A **Curious Gerorge** film és játékváltozata nagyjából egy időben, jövő év elején kerül a közönség elé. A könyvek nálunk szerintem kevésbé népszerűek, de az angol nyelvterületen nagyon is azok – egy majmóca, és az ő jópofa kalandjai állnak a középpontban. Mivel mind a könyv, mind a rajzfilm roppant könnyed hangvételű, a megjátékosítás jogára lecsapó Namco a is a könnyebb utat választotta: az ilyenkor szokásos ugrabugrálós-tárgygyűjtögetős



platformert dobták össze. Sok pálya, sok ügyességi feladat, változatos lokációk (dzsungel, múzeum, nagyváros...), pár laza puzzle, több minijáték és cuki cel-shaded grafika – azaz Namco-ék korrektül bepakolták a kötelező összetevőket. Egy dolog tűnik kiemelkedőnek: a pályák tényleg jó nagyok, és a fejlesztők szerint az ugráláson kívül nagy szerepet kap majd a felfedezés, a környezet és az azt benépesítő tárgyak / élőlények megismerése is (...ha már





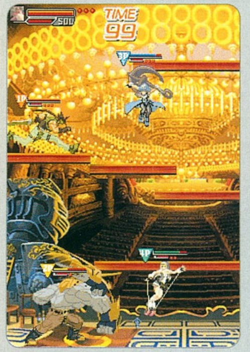




Kíváncsi Dzsordzsnak hívják a főhőst). Megjelenés február környékén, Playstation 2, Xbox és Gamecube platformokra.

GUILTY GEAR: DUST STRIKERS (NDS)

Miután a széria legutóbbi részeit szépen körbeportolták a „nagygépekre" az *ARC System Works* a portábilis platformokat is betámadja a Guilty Gearrel. Két handheld GG készül: az egyik PSP-re (ez lesz a hagyományosabb), egy pedig Nintendo DS-re – ő fog elszakadni az eddig kitaposott útvonaltól. A DS-es **Guilty Gear: Dust Strikers** tényleg dualscreen játék: egyszerre, egy játéktérként kezeli a Nintendo zsebkonzol mindkét képernyőjét, és ezzel párhuzamosan a játékosok számát is bővíti – négyen püfölhetjük egymást. Ami maradt: megkapjuk a Guilty Gear X2 #Reload komplett, huszonkét szereplős karakterválasztékát, az összes speciális támadásukkal együtt. Ami



változott: minden más. A vertikálisan megnövelt játékteret platformok szabdalják, a küzdő felek ezeken pattognak – a sorozatot jellemző látványos, levegőben osztott pofonok jelentősége így csökken, nagyobb hangsúlyt kap a földi harc. Az ütlegelés és ugrálás közben power-upokat és speciális támadásokat lehetővé tevő mágikus itókákat markolhatunk fel – itt jön képbe az érintőképernyő, a keményebb támadások kivitelezéséhez a stylus-t fogjuk használni. A GG: Dust Strikers bővelkedik a játékmódokban, a szokásos Story és Arcade módusz mellett a Versus és Challenge / Survival módozatok biztosítják az elnyújtott szórakozást – akinek ez sem elég, belevághat a karakter-építgetős Robo-Ky Factory szekcióba, vagy kipróbálhatja a játékba préselt tíz „egyszerű de nagyszerű" minijáték valamelyikét. Multi móka: wireless összecsapások négy játékosig, az online ötlet sajna kimaradt a szórásból (pedig tipikusan az a játék, ami üvölt a netes multiért). A premier időpontja pontosan nem tisztázott: „valamikor tavasszal" – mondja a játékot a nyugati féltekén forgalmazó Majesco.

MONSTER HUNTER FREEDOM (PSP)

A *Capcom* két vasat tart a tűzben egyszerre Monster Hunter fronton: a PS2 szekértábor megkapja a maga jól megérdemelt második részét, a PSP tulajok pedig egy teljesen új epizódot szólíthatnak magukhoz – ez lenne a **Monster Hunter Freedom**. Az MSF nagyban alapoz a PS2-es eredetire, de számos területen továbbfejleszti azt. Grafikai téren egy szavunk sem lehet, a hordozható verzió szinte egy az egyben hozza a PS2-n már megszokott (magas) vizuális színvonalat. A tartalom bővítésére irányuló törekvések a második rész újításaival állnak párhuzamban: az első epizód leginkább online, többedmagunkkal volt igazán élvezhető – az ígé-



retek szerint a PSP változat teljes értékű single player kalandként is megállja a helyét. Kicsinosították és bővítették a küldetések kiindulópontjául szolgáló falvakat, a missziók változatosabbak és komplexebbek lesznek, lesz egy saját kis kuckónk, ahol pihenhetünk, hasznos tippeket olvashatunk, ládába pakolhatjuk a megszerzett cuccokat (...és nem utolsósorban: menthetünk), megjelenik a Farm (kertészkedés, halászat, és hasonló, az időt agyoncsapó bohóságok otthona). A PSP verzió szakajtónyi új tárgyat és új felszerelést is kínál. A négy szerplős multi természetesen maradt, online játék valószínűleg nem lesz (kár), a kooperatív nyomulást ad hoc wireless összeröffenés keretében oldhatjuk meg. A Monster Hunter Freedom már majdnem elkészült, a japán premier decemberben esedékes. Jó hír: a játék szerencsére átmászik Európába is, a legutóbbi infók szerint március végén már játszhatunk vele.

VIRTUA FIGHTER 5 (ARCADE)

Szeptemberben, a Tokyo Game Show kapcsán már volt szó a **Virtua Fighter 5**-ről. Akkor azt írtuk, hogy a SEGA egyelőre nem tervez belőle konzolos verziót, a közeljövőben kizárólag játéktermekbe szánják. Nos, a helyzet azóta sem változott radikálisan – viszont megkezdődtek a VF5 árkád verziójának japán lokációs tesztjei, azaz egy rakás új (most már tapasztalatokon alapuló) információ látott napvilágot. A játékosok egyelőre nyolc arénát próbálhatnak ki (köztük: egy templom, egy nagyváros, egy pa-







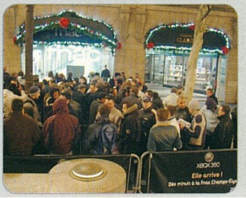


lota, és maga a kínai Nagy Fal), és a teljes karakter-választékra is ráteheték a mancsukat. A gép az előző részhez hasonló gombkiosztást használ, a harcosokhoz személyenként négyféle kosztüm választható – kettő alapból, kettő megnyitható. Lehetőség van a karakterek további testre szabására: különféle kiegészítőket aggathatunk rájuk, az eredményt pedig elmenthetjük a speciális VF5 Character Access Card-ra.

Újdonság a VF.TV System megjelenése: a gépek (neten keresztül) hálózatba vannak kötve, és a meccsek szünetében „tévéadás" futhat rajtuk: kommentált visszajátszások és reklámok alkotják a műsor gerincét, de lehetőség nyílik országos high-score listák és statisztikák megtekintésére is. A játék a SEGA új, Lindbergh kódnevű árkád-lapján fut, és 16:9-es „szélesvásznú" képernyőt használ. Grafika? „Feltörli a padlót a Dead or Alive 4-el, az elejétől a végéig" – írja egy, a VF5-öt kínáló tokiói játéktermet megjárt úr. Az ötös számú Virtua Fighter jövő nyáron debütál a japán játéktermekben – a (nextgen) konzolos verzió persze továbbra is ott lóg a levegőben, hivatalosan semmit nem mondanak róla, de a Net sötét bugyraiban mostanság Playstation 3 exkluzivitásról beszélnek a jól értesültek...

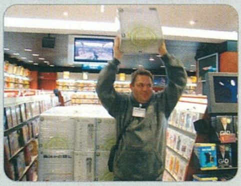
XBOX 360 PREMIER

November huszonkettedikén hivatalosan is megkezdődött a konzoltörténelem új érája: a *Microsoft* következő generációs konzolja elstartolt az Egyesült Államokban. Az X360 megjelenését nagy hírverés, rengeteg találgatás és még több pletyka előzte meg. Az MS szinte az utolsó pillanatban, két héttel az amerikai kilövés előtt véglegesítette a nyitócímek, és az X360-kompatibilis játékok listáját. Amerikában tizennyolc játékot (jelentősebb címek: Kameo: Elemets of Power, Project Gotham Racing 3, Perfect Dark Zero, Condemned: Criminal Origins, Call of Duty 2, King Kong, Madden NFL 06, Ridge Racer 6) emelhettek le a polcról a vásár-













lók – a játékok egy része és a kiegészítők / tartozékok jelentős százaléka már napokkal a start előtt megvásárolható volt.

November huszonkettedikén éjfélkor egyszerre 4500 amerikai üzlet kezdte árusítani az Xbox 360-at. A kilövést a beszámolók alapján nagy érdeklődés kísérte: a legtöbb bolt előtt masszív sorok alakultak ki, néhány helyen kisebb atrocitásokra is sor került – különösen akkor, amikor a várakozók megtudták, hogy viszonylag kevés gép lapul a kiszemelt üzlet raktárhelyiségében. A várakozásokkal ellentétben a Microsoft nem csak a drágább Premium csomagot erőltette a kilövéskor, szép számmal akadtak olcsóbb, merevlemez nélküli Core modellek is – mivel a







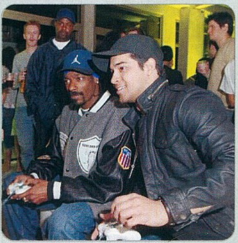
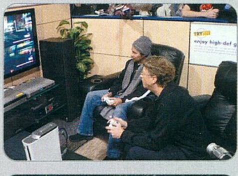











Premium gépek viszonylag hamar elfogytak, a több órája várakozó jó nép ezeket is megvette. Hamar kiderült, hogy az amerikai startra kiszállított mennyiség nem lesz elégséges, a szakboltok (EB Games, Gamestop) a rendkívül korán, májusban-júniusban megnyitott előrendelési listán szereplő vásárlók igényeit sem tudták maradéktalanul kielégíteni, így a figyelem elsősorban a hipermarketek (Best Buy, Target) felé fordult, sokan már előző nap, november huszonegyedikén reggel megkezdték a sorban állást a kiszemelt áruház elektronikai részlegének bejárata előtt. A várakozást nem könnyítette meg az időjárás sem: az Államok északi részén fagypont körüli hőmérséklet, zuhogó eső, és hideg szél tette próbára a korai vásárlókat. (A tapasztaltabbak eleve vízálló sátrakkal, és polár-takarókkal felszerelkezve kezdték meg az éjszakai kempingezést). Az egyik nagy Best Buy áruházban maga Bill Gates is feltűnt: személyesen adta át az első gépet, játszott egy rund PGR3-at az első vásárlókkal, aztán tovalibbent. **(Hawaii-ra. Pancsolni. Martin)**

Pontos eladási adatokkal nem rendelkezünk, leginkább azért, mert a Microsoft a mai napig nem közölt számokat az amerikai kezdőmennyiség nagyságáról (elemzők 300-400 ezer kiszállított gépről beszélnek – a szám nagyjából reálisnak tűnik). Ami biztos: a Microsoft egy nap alatt gyakorlatilag az utolsó szálig eladta a premierre szánt Xbox 360-akat, huszonkettedikén este már csak nagyon eldugott és félreeső kereskedelmi egységekben (meg az Ebay-en – lásd lentebb) lehetett géphez jutni az Államokban. Ezen sorok szövegszerkesztőbe pötyögésének pillanatában (december elején) még nem futott be a második amerikai szállítmány, a szóbeszéd december tizennyolcadikára teszi az érkezését.

Mint minden nagyobb jelentőségű konzolstartnál, az Xbox 360 esetében is órákon belül elkezdtek szállingózni a hírek a *selejtes, vagy nem megfelelően működő* gépekről. A legtöbb panasz a tápegység és / vagy a gép túlmelegedéséről, és az ezt követő rendszerfagyásról szólt – ezeket sok esetben viszonylag egyszerűen, a gép szellőzésének megfelelő biztosításával orvosolni lehetetett. Érkeztek hírek megkarcolt lemezekről, képmegjelenítési problémákról, és az ilyenkor szokásos egyéb bohóságokról is. A Microsoft szerint a meghibásodási arány minimális, elszigetelt esetekről van szó. Egy dühös vásárló, bizonyos Red Byers minden esetre – jó amerikai szokásnak megfelelően – pert akasztott a redmondi óriás nyakába a hibás gép miatt.

Az amerikai kilövéssel nagyjából párhuzamosan rendben lezajlott a hivatalos, *Zero Hour* névre hallgató kétnapos premier-ceremónia is a Mojave-sivatagban – a meghívottak (online jelentkezés és sorsolás útján választották ki a párezer szerencsést) egy hatalmas repülőgéphangárban, kifejezetten kellemes körülmények között próbálhatták ki a kezdőkínálatot, helyben megvásárolhatták a gépüket, és exkluzív ajándékokkal (egy speciális előlap, X360 pulcsi, 3 hónapos grátisz XBL előfizetés plusz egy memóriakártya) is gazdagabbak lettek. Az MS a hivatalos kilövés előtt két nappal exkluzív partin szolgálta ki a hollywoodi hírességeket: a megjelent celebritások ingyen géppel, és nagy csomag kiegészítővel / játékkal távoztak a buliról.

Az Xbox 360 premierje számos őrültségre is okot adott. Az Ebay-en annak rendje és módja szerint beindultak az aukciók, az árak pedig a csillagos eget verdesték – nem egyszer 1000 dollár fölé kúszott a licit, egy Premium csomag „normál" ára 700-800 dolcsi körül mozgott, azaz a hivatalos árszabás dupláját kasszírozták az élelmes eladók. Ők ráadásul elég sokan voltak, az Ebay-től származó infók szerint egy hét leforgása alatt mintegy 40 ezer (!) X360 talált új gazdára náluk, ergo az amerikai nyitókészlet igen jelentős (tíz-tizenöt) százaléka kapásból az aukciós weboldalon landolt, némi extraprofit kitermelésének reményében.

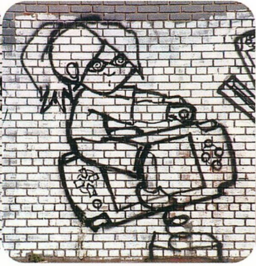
Az Ebay-es bizniszelés annyira nem furcsa, egy Xbox 360 nyilvános szétverése viszont már az. Ilyen is volt: neten meghirdetett *Smash My Xbox* akció (www.smashmyxbox.com) a kezdeményezők szerint „szociológiai kísérletként" értelmezendő – a srácok adományokból szedtek össze 430 dollárt, beálltak a sorba, vettek egy gépet, aztán a tömeg szeme láttára (kalapácsokkal) darabokra verték. Az urak nagy szerencséje, hogy nem kis hazánkban jöttek a világra, hasonló esetben (az órák óta fagyoskodó sorban állók előtt darabokra zúzni a vágy tárgyát) nálunk valószínűleg nem úszták volna meg nyolc napon túl gyógyuló sérülések nélkül... :-)

December hatodikán reggel Európában is elstartolt a Microsoft következő generációs konzolja. A nyitócímek listája nálunk némileg rövidebb volt, három játék (Ridge Racer 6, NBA 2K6, NHL 2K6) hiányzott az amerikai kilövési arzenálhoz képest. Az Öreg Kontinensre szállított 300 ezres (becsült adat) kezdőkészlet – akárcsak Amerikában – kevésnek bizonyult, a szakboltok többségének itt is gondot okozott az előrendelt mennyiség biztosítása.

A Microsoft az amerikai kilövés mintájára Európában is tartott kisebb launch-partikat: Londonban a divatos Cirque klubban került megrendezésre a nyitó buli – a meghívott résztvevők grátisz (limitált kiadású, fémdobozos) Perfect Dark Zero-val, és egy speciális faceplate-tel lettek gazdagabbak. Volt kaja, volt sok itóka, és voltak csajok is, akik lazító masszázsban részesítették az izgatott állapotban leledző urakat.

A Xbox 360-ra vágyók eközben a játékboltok előtt kempingeztek: a fanatikusok már kora délután megkezdték a sorban ál-






lást, London népszerű bevásárló utcájában, az Oxford Streeten éjfélre 200 fős tömeg verődött össze a GAME áruházlánc helyi kirendeltsége előtt. Az MS a kilövés örömére éjszakára zöld lézerfénybe öltöztette a londoni belváros egyik legmagasabb épületét, a Center Pointot. Az amerikai példából tanulva sokan próbálkoztak a hipermarketekben, de az esetek többségében ez sem bizonyult nyerő taktikának – a nagy áruházak sem kaptak elégséges készletet, olyannyira, hogy az ASDA (az egyik nagy hiper-lánc) vezérigazgatója, Andy Bond állítólag személyesen reklamált a Microsoftnál a minimális darabszám miatt. Európa más nagyvárosaiban is hasonló volt a helyzet – kevés gép, sorok a boltok előtt a téli hidegben. Pontos eladott gépmennyiségről Európa esetében sem tudunk beszámolni (az amerikaihoz hasonló okokból), becsült adatok viszont vannak: az Egyesült Királyságba szállított 75 ezer X360 négy nap alatt fogyott el.

Szívesen mesélnénk a hivatalos magyar premiert övező izgalmakról is, de az sajnos egy alternatív univerzumban zajlott. Egy olyan univerzumban, ahol kis hazánk is teljes értékű része az európai kereskedelmi körforgásnak, ahol a konzolgyártó hisz benne, hogy előbb-utóbb csak visszaszorul valamennyire a kalózkodás, és ahol a játékmagazinok szerkesztőinek nem kell a képzeletükre hagyatkozniuk, ha a boltok előtt egy-egy új konzol európai premierje okán kígyózó sorokat akarnak látni. **A valóság: a hivatalos forgalmazás hiánya miatt hazánkba minimálisnak is alig nevezhető mennyiség jutott.** Maradt a bizakodás: a dolgok jelenlegi állása szerint LESZ Xbox 360 Magyarországon. Szépen, jól, hivatalosan. Mikor? Jó kérdés, a Konzol következő számában talán már válaszolni is tudunk rá.

A decemberi eleji lapzárta miatt a japán premiert (december 10.) már nem volt módunkban bevárni, de a rend és teljesség kedvéért essen szó erről is. Amennyire szerencséje volt a Microsoftnak az amerikai nyitócímekkel (az utolsó pillanatban, de elkészült a PGR3 és a PDZ is), annyira nem jöttek össze a dolgok az Xbox számára amúgy is problémás Japánban. A tervezett nyitókínálat két fontos résztvevője is csúszik – a Dead or Alive 4 december végére, az Enchant Arm pedig január közepére. A japán premier-felhozatal ezzel hat játékra szűkült (Every Party, FIFA 06: Road to FIFA World Cup, Need for Speed: Most Wanted, Perfect Dark Zero, Ridge Racer 6, Tetris: The Grandmaster Ace), azaz leginkább az új Ridge Racernek, és a minden gépre előre feltöltött Final Fantasy XI bétaverziónak kell eladnia a X360-at a japán vásárlóknak. Az első Xbox hűvös fogadtatása ellenére a Microsoft sokat vár a japán piactól. Yoshihiro Maruyama (japán Xbox-divízió elnöke) elmondása szerint nyárig 1 millió, míg 2006 végéig 1.5-2 millió X360-at kívánnak eladni a szigetországban. Komoly számok, különösen annak fényében, hogy az eredeti Xbox-ból még félmillió sem fogyott Japánban a gép közel négy éves pályafutása során. Az egy év alatt abszolvált 2 milliós küszöb pedig azt jelentené, hogy az új Xbox egy kategóriával jobban teljesít(ene) a japán piacon, mint 2005-ben a PSP...

Nem marad Xbox 360 nélkül a többi régió sem: a konzol 2006 februárjától debütál Ázsia Japánon kívül eső területein (nem mindegyiken persze, Kínát továbbra is kerüli az MS, ott csak gyártják, árulni nem árulják). Korea kap először az új Dobozból (február elején), Hongkongba, Szingapúrba és Tajvanra március legelején érkezik az X360. Az ázsiai országokban az MS mindkét X360 verziót kínálja (Japánban csak a Premium kapható, Core nincs), a gép ára egyelőre nem tisztázott, de a Microsoft szerint „az amerikai / európai árszabáshoz hasonló" árcetlire számíthatnak a helyiek. A hivatalosan megcélzott régiók közül Ausztrália áll a világszintű premier-lánc végén: ott március másodikán emelhetik le az első Fehér Dobozokat a polcokról a vásárlók.

MAZSOLÁZÓ

REVOLUTION PLETYÓK

Az Xbox 360 amerikai premierje okán támadt méretes forgószelek csitulása után a piac másik két szereplője is kidugta a fejét az eresz alól, és szolidan elkezdték felhívni a jó nép figyelmét arra, hogy nem csak a Microsoft jelentkezik mostanában következő generációs masinával. A Sony a januári CES-re viszi ki a Playstation 3-at (orbitális, 12 ezer négyzetméteres standot béreltek), a Nintendo pedig lassan, óvatosan infókat kezdett csöpögtetni a Revolutionről. Az óvatosság jele: hivatalosan nem mondanak






semmit, de hagyják, hogy a sajtó, meg a fejlesztők beszéljenek a gépről. December elején az IGN nyitotta meg a hírcsapot, és egy rakás új információt tártak a nagyérdemű elé, „fejlesztői forrásokra" hivatkozva. Ezek hangsúlyozottan NEM hivatalos adatok, de érdekesnek mindenképpen érdekesek. Tény: sok nagy stúdió rendelkezik már Revo fejlesztőkészletekkel (ezek jelenleg Gamecube alapúak). A fejlesztők szerint a gép teljesítménye nem mérhető a két konkurens nextgen konzolhoz, az egyik forrás szerint *„Leginkább az Xbox-hoz áll közel, tulajdonképpen egy felturbózott Xbox-ról van szó. Nem a teljesítményen van a hangsúly, hanem a kontrolleren!"*. Konkrétan: a Revolution CPU-ja és GPU-ja rádupláz a Cube központi processzorjának és grafikus alegységének teljesítményére, és ennyi. A Revolutionbe tuszkolt memória mennyisége sem tűnik hatalmasnak, legtöbben „maximum 128 megáról" beszélnek, az IGN egy helyről kapott konkrét választ: „az eredeti Cube memóriája plusz 64 mega" (azaz: 40 + 64 MB = 104 MB) Állítólag a beépített (eredetileg adattárolásra használt) 512 megás flash ram is használható szükség esetén memóriaként, de ennek elérése túl lassú – ergo nem valószínű, használni fogják.

A fejlesztők a lehetséges játéktámogatásról is beszéltek. Véleményük szerint leginkább az eredeti, kifejezetten a Revo-ra szánt játékokba éri meg időt, pénzt és energiát ölni, a multiplatform fejlesztések (PS3 – X360 – PC) itt kevésbé működnek az eltérő technológiai színvonal miatt. Szó esett a megjelenési időpontról is: a Revolution állítólag 2006 november végén debütál Amerikában. Mivel egy stúdió sem kapta még meg a végleges az ATI által gyártott „Hollywood" kódnevű GPU-t, a fentiekből egyelőre nem lehet bombabiztos következtetéseket levonni – maximum annyit, hogy a Nintendo ezúttal tényleg teljesen a saját útját járja. **(Mint mindig. Martin)**

PSP – TITOKZATOS FALFIRKÁK

Különös jelenség az Egyesült Államokban: érdekes, PSP-vel kapcsolatos graffitik tűntek fel néhány nagyvárosban. Los Angeles-ben, New Yorkban, San Francisco-ban, Philadelphia-ban és Chicago-ban jelentek meg a furcsa falfirkák, ráadásul erősen hasonlítanak egymásra – vajon hogy kerültek oda? Megszállott PSP rajongók túlfűtött, festékkel formába öntött szereleme, vagy a Sony ravasz reklámhadjárata? Csodák nincsenek: erősen valószínű, hogy nem szabadon szárnyaló fantáziájú művészek, hanem fizetett bér-sprayzők alkotása az egész – ügyes kezeknek sikerült lefotózni egy úriembert alkotás közben, és tisztán kivehető, hogy bizony egy sablon alapján festeget. Az ötlet minden esetre nem rossz, az ilyen kreatív gerillakampányok mindig szimpatikusabbak, mint a televízióból a fejünkre öntött híg reklámlötty.

50 CENT: TILTÓLISTÁN

Megtagadta a korhatár-besorolást a **50 Cent: Bulletproof**-tól az ausztrál Classification Review Board, ami egyben azt is jelenti, hogy a népszerű rapper főszereplésével készült az akciójáték egészen biztosan



nem jelenhet meg a Kenguruk Földjén. A döntés azt követően született meg, hogy a bizottság három tagja két napot töltött a produktum elemzésével, és NAGYON nem tetszettek nekik a játékban gyakran előforduló, szúró / vágóeszközökkel elkövetett mészárlások. Ausztráliában egyébként nem ez az első ilyen eset, korábban a GTA: Vice City és a Postal is hasonló sorsra jutott. (A Bulletproofot elnézve semmiről nem maradnak le az ausztrál kollégák, kétségbeejtően középszerű játéktól óvat meg őket a Tisztelt Hatóság)

ÚJ TOMB RAIDER FILM A HORIZONTON

A Paramount Pictures-t nem keserítette el a második Tomb Raider mozifilm negatív fogadtatása: a Business Online értesülései szerint az amerikai stúdió a harmadik fil-



mes felvonásról folytat tárgyalásokat az Eidos-t tavaly felvásárló (és éppen ezért a TR jogokat is birtokló) SCi-al. Az esetleges harmadik rész nem csak a filmstúdió, hanem a Lara Croftot domborító Angelina Jolie fantáziáját is megmozgatta, a hírek szerint Jolie kisasszony szívesen bújna bele ismét Lara feszülős zöld topjába.

„Miért folytatják a félresikerült második rész után?" - kérdezheti a kíváncsi olvasó. Azért, mert gyaníthatóan rejlik még némi kifacsarásra váró pénz a frencsájzban – az első két epizód összesen 450 millió dollárt hozott a konyhára.

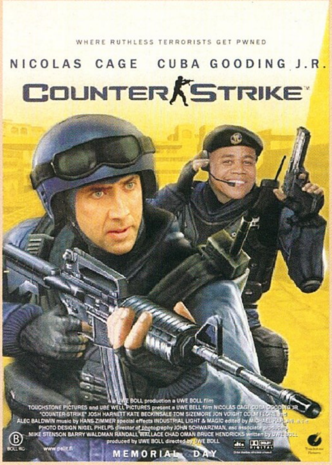
N-GAGE: ZÁRÓRA

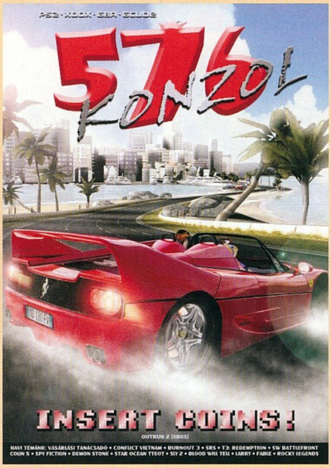
Szomorú bejelentés zárja a decemberi hírharsonát: csendben, díszsortűz és trombitaszó nélkül tér nyugovóra a Nokia mobilzsebkonzol hibridje, az **N-Gage**. A cég 2007-ig jegeli a dedikált mobil játszadozást érintő terveit, és a játékszoftvereket is inkább a Series 60 mobiltelcsikre fejleszt, ami magyarra fordítva azt jelenti, hogy harangoztak a platformnak. Az ok? Az N-Gage nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket. A gépből az első két évben minimum hat millió darabot szerettek volna eladni – sovány két millió lett belőle. A Nokia ezért kivonja a főbb (Európa / Amerika) piacokról a masinát, és kizárólag Indiában és Kínában fogja tovább forgalmazni. A kétéves, játékokat mellőző szünet a mobil zene és televízió szolgáltatásról fog szólni a Nokiánál - a 2007-re tervezett visszatérés pedig egyelőre a jövő ködébe vész, és gyanúnk szerint nem sok köze lesz az N-Gage-hez.

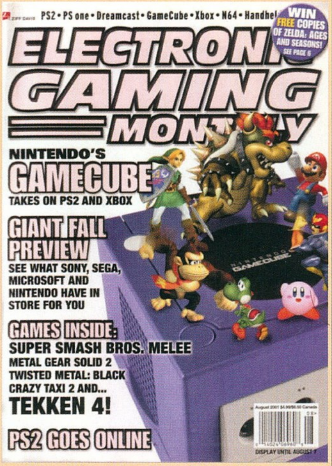
Liquid

A VIDEOJÁTÉK ÉRTÉKELHETŐSÉGÉNEK MÍTOSZA II.

EGY SZERÉNY JAVASLAT





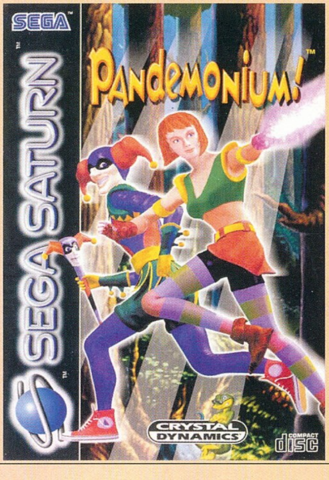


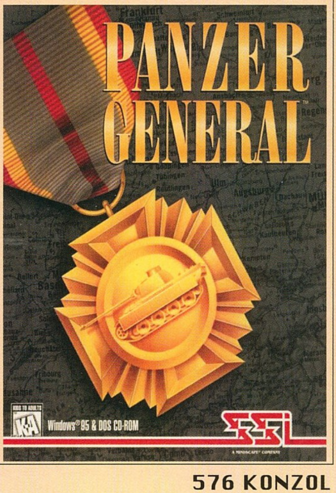
Nos igen, a cím nem véletlenül tűnik ismerősnek a hűséges és kitartó Olvasó számára: nemrég ugyanezen cím szám nélküli (azaz első) kiadásában ugyanezen szerző a videojáték vertikális értékelhetőségének mítoszát igyekezett dekonstruálni, helyesen mutatván rá arra, hogy egy játék nyomtatásban megjelent tesztje mindig is önmagán túlmutatóan konstitutív az értékelés vonatkozásában, illetve hogy a hosszúidejűség és az általános elfogadottság vezet az újraértékelhetőség komoly problémájához. A lét azonban elviselhetetlenül könnyű lenne (bocsánat a nyilvánvaló plágiumért, Kundera nem erre gondolt, de akár erre is gondolhatott volna), ha az értékelhetőség paradoxonja ebben ki is merülne – a gyakorlati tapasztalat azt mutatja, hogy kivételesen ritkán kerülnek időtávlatban összehasonlításra a játékok, különösen ha egymást követő hardvergenerációkról van szó. Sly Cooper 3 vs. Pandemonium 2, valaki? A konklúzió akkor az volt, hogy az értékelés az elvárásokkal való összevetés, az elvárásokat pedig a korszak hozza magával. A vertikális (időbeni) összehasonlítás mellett azonban horizontális (kontemporális) komparáció sem mutatkozik könnyen feltörhető diónak. A kérdés itt a következőképpen módosul: hogyan elégíthetőek ki az egy adott időpillanatban párhuzamos létező elvárások egy olyan egységes megjelenési felületen, mint például az 576 Konzol magazin?

Engedjék meg, hogy ezen kérdés elemeire részleteiben is kitérjek. A videojátékok világa valójában nagyon is introvertált világ – a játékosok roppant nagy figyelmet fordítanak a belső történésekre: tematikus magazinokat olvasnak, az interneten hírek után kutatnak, figyelik az ipar eseményeit és történéseit. Ezen belső kötődés gyakran olyan erőssé válik, hogy hihetetlenül nehéz szétválasztani a szakmát és a rajongást: az a szerencsétlen E3 mindig is szakmai rendezvény volt, ahová a videojáték-ipar résztvevőit hívják meg évről évre, de kevés olyan játékos van, akinek ne lenne dédelgetett álma, hogy jegyet szerez valahogyan és kilátogat. (És akkor most a régi szívfájdalmam újra: a fene egye meg ezeket a rajongókat! Éjszakákat fagyoskodva sorba állni zero-day konzolért vagy belépőért valamelyik rendezvényre, naphosszat fórumozni, MSN-ezni, na, arra mindig van idő és energia, miközben haldoklik a demo-scene, haldoklik az indie játékfejlesztés és a fejlesztő cégek is állandó létszámhiánnyal küszködnek például a programozói posztokon. És persze hová lettek a fanzinok? Hol vannak a komoly(!) fansite-ok?)

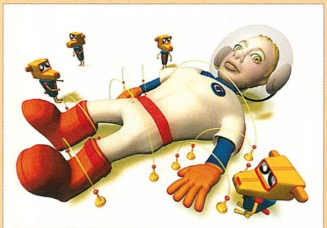
A téma iránt belső figyelem olyan erős, hogy a rendszer résztvevői (akár tudatosan, akár tudatlanul) erőteljesen strukturálják ezt a világot – határvonalakat húznak (árkokat ásnak?) platformok, műfajok, stílusok, témák vagy akár típusok közzé és ezzel masszív párhuzamos elvárásokat fogalmaznak meg az iparral szemben. Meg akar sérteni egy, a Counter Strike-hoz vonzódó fiatalembert? Vesse össze a CS-t a Gradius V-tel és fusson: az önmagát cybersportolóként definiáló játékost mélységesen bántja majd a párhuzam a CS és az arcade shooter között. Nem jár akkor sem jobban, ha a Gradius V helyett a Killzone-t emlegeti: a virtuális árok már ugyanolyan játékok között is túl mély. Ha pedig még mindig van fölös szabadideje a kedves Olvasónak a hétvégén, próbálja meg felvilágosítani valamelyik nem-játékos rokonát a Counter Strike és a Killzone közötti különbségről – a fejfájás garantált, a várt megértés pedig igencsak kétséges. Ez utóbbi kísérlet persze csak érdekes kitérő volt fő gondolatmenetünktől, bizonyítandó, hogy a belülről oly sokszínűnek tűnő világ laikus külső szemlélő számára semmi egyéb, mint TV / monitor előtt töltött felesleges és értelmetlen idő. Elkeseredésre azonban semmi ok: aki látott már elkötelezett kerékpárost hazavinni és remegő kézzel, tágra nyílt szemekkel kibontani az újonnan vásárolt, normális ember által soha nem hallott márkájú váltóját, az elemi erővel értheti meg a de gustibus non est disputandum imperatívuszát.

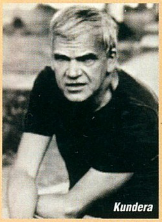







Gradius V


GULLIVER CAPTURED BY THE ALIEN.


Kundera


Swift

A kiindulási kérdésünk második része nem igényel különösebb kifejtést: ma a specializált felületek nem kifizetődőek sem gazdaságilag, sem a fogyasztók időháztartása vonatkozásában. Elég, ha csak szűkebb környezetünkre gondolunk: hiába az temérdek ember, aki játékosnak vallja magát, a közönség nem hajlandó még az általános videó- és számítógépes játék lapokból sem eltartani többet, nemhogy tematikus kiadványokból. És ez nem csak a nyomtatott médiára igaz: a .hu domain alatt például még a szűken specializált közösségek is az általános felületeken keresztül érintkeznek – a óz 576.hu, a hwsw.hu vagy az index.hu World of Warcraft topikjaiban aktívan résztvevők száma jócskán meghaladja a worldofwarcraft.hu-t látogatók számát. Ehhez a folyamathoz nem kell és nem is szabad morális kategóriákat kapcsolni: ez nem rossz vagy jó, hanem ez van, és ebben a vonatkoztatási rendszerben kell gondolkodni és fejleszteni.

Ezen felállás legnagyobb hibája az értékelés komoly elnehezülése: minél több mindent fogad be, annál messzebb kerül a közös osztó az értékelni kívánt objektumtól, annál általánosabb és annál felületesebb metodikára van szükség az egységesség fenntartásához. Ötletekből és megoldási próbálkozásokból persze nincs hiány. Ez EDGE a lehető legszűkebb keresztmetszetben értékel: a játéktesztek a 150+ oldalas magazin 15, max. 20 százalékát teszik ki. Az Electronic Gaming Monthly (egyébként szintén szűk keresztmetszetben) három tesztelővel is értékelteti a játékokat. Sokan megpróbálnak a pontszámokkal trükközni: van ahol összehúzzák az intervallumot (1-5), van ahol épp ellenkezőleg, szélesítik azt (1-100). De végeredményben ezek mind csak felületi kezelések – akárhogyan is, de a tesztelő minden hónap végén ugyanabba a helyzetbe kerül: a kipróbált / letesztelt produktumra a policy szerinti pontszámot kell adni. Hogy a szerző ne más tollaival ékeskedjen, legyen a Shattered Union a vizsgálat alanya, ami ebben a számban (valószínűleg már mindenki elolvasta, így nem lesz spoiler – ha pedig van még olyan személy a Földön, aki nem hátulról kezdi olvasni a magazinokat, annál is jók az esélyek arra, hogy az Elméleti Szakosztály cikkei csak utoljára, szükségből kerülnek elolvasásra) 6 pontot kapott. Ez a hat pont a tízből pontosan annak a közepesnek felel meg, ami a magyarországi közoktatásban az általános iskolától az egyetemig (sőt, még utána is) megszokott, egytől ötig terjedő skála középső eleme (6 / 2 = 3, ugye). Tehát ez a játék közepes? Közel sem az. A Shattered Union egy ősrégi játékstílus, a körökre osztott stratégia kellemesen modern képviselője. Ma ez a stílus halott, azaz nincs olyan érdemi fizetőképes réteg, aki keresné és rendszeresen vásárolná ezeket a játékokat vagy akár csak érdemben tudná képviselni magát az interneten vagy a szakmai sajtóban. Ennek eredményeképpen nincs érdemi TBS fejlesztés és kiadás sem – az egyre nagyobb pénzügyi rizikót jelentő játékkészítés pedig nem vállalhat fel rendszeresen olyan projekteket, melyek piaci sikere kétséges. Mint mindig, most is kötelező megjegyezni: ennek nincs morális kategóriája: sajnálatos, de önmagában véve nem rossz az, hogy a valósidejű stratégiai játékok felváltották a körökre osztottakat. A játékosok szerették a köröket, de a valós időt még jobban szerették, így az ilyen játékokat kezdték keresni. (*Nota bene*: lesz még reneszánsza a TBS-nek. Ha a játékgyártás kilép a mostani hard-core csapdából és végre az embereknek kezd el játékokat készíteni, a kéz-szem koordináció igény magas foka által frusztrál, de a stratégiai játékokat szerető és értékelő fizetőképes vásárlóréteg a föld alá (aka. szűk, professzionális szintre) kényszeríti az RTS-t.)

Vissza az értékelés problémáihoz: mi alapján mondjon pontszámot a tesztelő? Egy ismerős megvette, betette a gépbe, rájött, hogy TBS (a játék dobozán, marketing okokból, nem szerepel), azon nyomban kivette és másnap elcserélte. Egy másik, meghallván hogy körökre osztott stratégia, elrohant megvenni, mondván ha TBS, akkor biztos hogy jó, mert azt nem lehet elrontani. Mindez nem esett volna meg egy ismert címmel: feltéve, de nem megengedve hogy a Halo 3, a Final Fantasy XII vagy az új Zelda bűn rossz lesz, akkor is megad mindenki nekik egy esélyt, fél óra játékot, abban bízva, hogy esetleg később kivillan a gyémánt a szemétdomb alól.



Már ezen a ponton kibővíthető tehát az előző cikk tanulsága: az értékelés az elvárásokkal való összevetés, az elvárásokat pedig a korszak hozza magával, a korszak pedig maga a divat. Mert az elméletekkel való terheltség itt maga a hype: a divatos, nagy nevű játékok, vagy azok a játékok, melyeket divatos csapat készít, nagyobb eséllyel kapnak jó értékelést, mint az ismeretlenek, és különösen igaz ez akkor, ha a nagy nevű játék épp divatos zsánerben jelenik meg – az egyik ismert és elismert videojáték honlapon a Halo 8 pontot kapott, és azóta a fórumán szállóigévé vált az ennél jobbra értékelt játékok kapcsán: „Better than Halo then?". Tegyük fel egy pillanatra: most jelenik meg a Halo 3 és 8 pontot kap. Tegyük fel azt is, hogy a Shattered Union kiválóan sikerül és tiszta szívvel 10 pont. Leszámítva azt, hogy sokan látatlanban is a tesztelő vérét kívánnák és a lakását porig égve látni, még azok is felvonnák a szemöldöküket, akik képesek objektíven személni az eseményeket – és az első kérdésük az lenne: ilyen gyengén sikerült az új Halo? Holott a megfelelő kérdés a következő: hm, ilyen jól sikerült a Shattered Union? És mindez miért? Mert a divat beférkőzött a játékosok soraiba. A Shattered Union azért kapott 6 pontot, mert az értékelési rendszerben semmiféle mód nincs arra, hogy az eredmény ne más játékok pontszámaival kerüljön összemérésre és összehasonlításra, legyenek azok bármennyire is különbözőek. Azért kapott hat pontot, mert ez volt az egyetlen módja annak, hogy ez a mai kategóriákba nem illeszkedő játék mégis beilleszthető legyen a decemberi játékfelhozatal közzé.



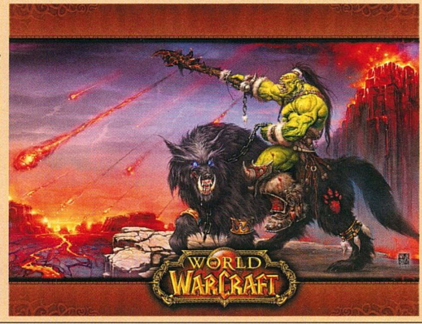
Térjünk végül Swiftre – az A *Modest Proposal* ismerős kell, hogy legyen (igen, a gulliveres Swift, de ez egy jobb írása). Távol álljon tőlem, hogy csecsemők megsütését vagy megfőzését javasoljam a köz igényeinek és éhének kielégítése végett („...a young healthy child well nursed is at a year old a most delicious, nourishing, and wholesome food, whether stewed, roasted, baked, or boiled..."), de hasonló erejű szerény ötlettel állok elő:

Töröljük el a pontszámokat a tesztek végéről.

Ez megoldás lenne a gondok felére. Túl azon, hogy megússzuk havonta több ezer hozzászólásnyi teljesen felesleget fórumbejegyzést arról, hogy olvasót szíven ütő alacsony (esetleg túl magas) pontszám miatt melyik tesztelő melyik rokonát keresse fel reproduktív tevékenységek elvégzése végett, egy jobb világ megteremtésének irányában is haladhatunk – nem csak azért, mert olvasásra kényszerül a lusta érdeklődő, hanem mert nem hasonlítja össze az almát a körtével: nem kell ugyanolyan skála szerinti pontszámot adni két teljesen különböző játéknak. Nem kellene többé azon elmélkedni, hogy milyen osztályzatot kapjanak az évente megjelenő sportjátékokat – a szép kerek leírás alapján az olvasó eldönthetí, meg kívánja-e vásárolni a Sport 2006-ot avagy marad a 2005-ös változatnál. Nem lenne több vita arról, hogy a GT4 érdemel-e jobb pontszámot vagy a Forza Motorsport: a szép kerek tesztekből mindenki levonhatja a konzekvenciákat és megveheti a néki tetsző autós produktumot (aki pedig nem rendelkezik mindkét platformmal, annál érvénybe lép a nulladik pont: megússza a flamewart a fórumokon, ahol a rajongók egymás orra alá dörgölik kedvencük pontszámát). Minden kategória önállóan és egyértelműen értékelhetővé válna: a Shattered Unionról leírásra kerülne, hogy miben jobb vagy rosszabb, mint a Panzer General és soha senkiben nem merülne fel az, hogy a 6 pontja miatt esetleg rosszabb, mint a 10-es Wanda to Kyozo.

Összességében: egy fájdalmasan egyszerű és torz értékelési módszerről egy sokkal intellektuálisabb, kifinomultabb rendszerre térnénk át. Mi ez, ha nem az a haladás, ami emberré teszi a csupasz majmot?

hzx





JÁTÉKTEREM TÖRTÉNELEM – HARMADIK RÉSZ

Színek. Villódzó képek, fülzúgás, füst és megfeszített figyelem. Ilyenekkel aligha találkozhatott a '80-as évek előtt a játszani vágyó európai játékos. **(Maximum akkor, ha Seduxenre pálinkát ivott. Martin)** A Nyugat és a Ázsia ekkor már javában irtotta az idegeneket a Space Invaders-ben, háborús élményeit elevenítette fel a Tankban és cápákra vadászott a Jaws-ban, mikor is az Atari gondolt egyet és megszülte a tengerentúli fiatal nemzedéknek a Centipede-t. Ezzel a lépéssel hivatalosan is megnyitotta az új időszámítást hozó, amúgy igencsak termőképes '80-as éveket, ami *aranykor* néven írta be magát az árkád játéktörténelem nagy könyvébe.



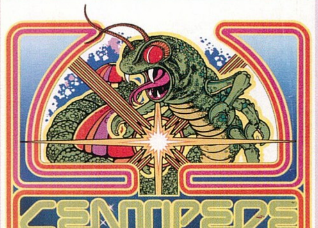


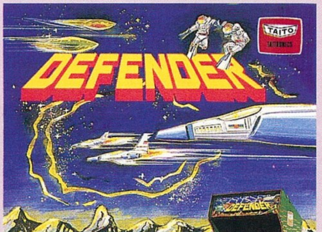
A Centipede valójában csak az Atari 2600 Woodgrain konzolon volt elterjedt, mivel eleinte nagyon kis mennyiségben készítettek kabinetes gépeket. A '80-as évek után robbanásszerűen megnőtt az igény a nagyobb példányszámra, hiszen a népszerű masinák a reklámoknak és a kultúra kiteljesedésének köszönhetően átáramlottak a tengerentúlról Európába is. Az 1980-as év elhozta a megújulás korszakát, az eladások egyes korai adatok szerint megduplázódtak, mint ahogy a fejlesztők és a játékok mennyisége is.

A több formában megjelent Centipede elsősorban játékmechanizmusával hívta fel magára a figyelmet: szakított a korábbi „csak" lövöldözős és gyorsaságot igénylő játékmenettel, helyette inkább logikai / ügyességi kategóriában próbált jeleskedni. A játékosnak az volt a feladata, hogy a képernyő alján levő ágyú segítségével annyi százlábút pusztítson el a képernyőn, amennyit csak tudott. Egy menet alatt a százlábú összes darabját le kellett szedni, mialatt az folyamatosan lefelé haladt a képernyőn (hol így, hol úgy, tehát a mozgása nem volt lineáris). Találatot kapva darabokra esett, és ha a játéktér alján tartózkodott, elindult a felső szeglet felé, hogy onnét folytassa tovább. Ha a százlábú gombának vagy egy másik százlábúnak ütközött, 180 fokos fordulatot vett és a másik irányba haladt. A játék addig tartott, amíg az egyenként mozgó darabok háromszor el nem találták a képernyő alján levő ágyút (bonusz élet járt 12000 pontnál).

Akadtak azonban más apróságok is a monitoron, amik nehezítették a Centipede-t: nem elég, hogy a célpont a különböző szinteken eltérően mozgott és esett darabokra, az akciót még egy folyamatosan ólálkodó pók is nehezítette. Ha a koma eltalált egy gombát vagy lövedéket, az eltűnt a képernyőről, és így szabad utat adott a felülről közeledő veszélynek. Pók barátunk követőkre is akadt egy skorpió és egy légy személyében. Míg előbbi a gombák megfertőzésével (ha a százlábú hozzájuk ért, először a képernyő alsó szegletébe hullott, majd felszaladt a játéktér legtetejére), utóbbi véletlen feltűnésével (a kevés gombával terített területekre lezuhanva újabbakat pakolt ki) riogatta az amúgy is felpörgött játékost. Mindent összevetve a Centipede remek hangulatával és logikai / ügyességi mivoltával vívta ki az elismerést, így méltán nevezhető a '80-as év egyik legnagyobb durranásának. Még mai szemmel is igencsak nehéz játéknak bizonyul – ha egy Xbox-os vagy PS2-es Atari Anthology közelébe ültök, mindenképp próbáljátok ki, nagy móka lesz!

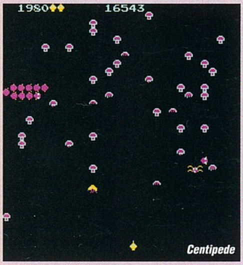
A szárnyukat bontogató shoot'em upok között is tűntek fel finomságok. A Taito Space Invaders II-je mellett a flipperjátékok terén nagy sikereket elért Williams megalkotta a Defendert, ami a vertikális shooterek egyik őseként vonult be a történelembe. Érdekesség, hogy a '81-es Chicago-i videojáték kiállításon (ahol a program elnyerte az év legnehezebb játéka címet) az elmondottak alapján az derült ki, hogy a program elkészítése kb. öt óráig tartott, amivel újabb csúcsot állítottak fel a fejlesztők.



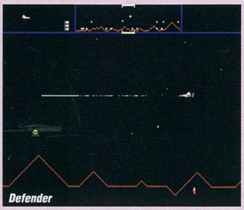


A shooternek egyébként számos változata kering a jelenlegi generáción is, noha a játékmenet egyikben sem változott számottevően (lásd pl. GBA átirat). Az eredeti verzióban a Defender kapitányaként az volt a feladat, hogy a bolygót elözönlő idegenek invázióját megállítva, s az általuk elrabolt, majd visszaszerzett humanoidokat biztonságos helyre szállítva meg kellett védeni a Földet a teljes pusztulástól. A történet szerint (merthogy erre is ügyeltek a Williams-nél), ha nem érkezik meg időben a segítség, a foglyul ejtett emberek mutánsokká alakulva ellentámadást fognak intézni – mégpedig az ellenséges erők oldalán. A játék ennek ellenére egy sima shooterként funkcionált, az igazi érdekessége a jobbra-balra való repülésben mutatkozott meg. A célpontok között akadtak nagyobb, ám egyetlen pontos találattal leszedhető példányok (anyahajók – Pods), illetve kisebb, ámde gyorsabb vadászgépek is (Swarmers). A gyorsan mozgó célpontokat úgy lehetett likvidálni, hogy a játékos a többi ellenfél között cikázva gyorsan megkerülte őket, s mivel azok nem tudtak hátrafelé támadni, beléjük eresztett néhány találatot. Erre egy külön „reverse" gomb adott lehetőséget, amit kétszer megnyomva már el is lehetett végezni a mozdulatot. Az akció közben figyelni kellett a bolygó populációját is. A felsőbb szinteken néha hagyni kellett, hogy a kimenekített emberek megsemmisítsék önmagukat, ugyanis a nagy támadási hullámokban kevés esély volt a felvételükre. Szerencsére a populáció gyorsan szaporodott, nagyjából minden ötödik támadási hullámban elérte a maximumot, így általában nem kellett emiatt aggódni.

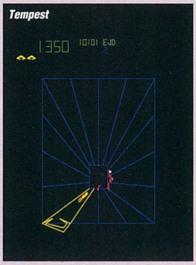
A színes kijelzővel ellátott, kétprocesszoros (egy a játéknak (6809), egy a hangnak (6800)) rendszernek az volt az érdekessége, hogy mindent a képernyőn kellett rajta konfigurálni, ugyanis a Williams a flipperjeihez igencsak hasonló alapokon készítette el a gépet. (A pinball masinák esetében néhány kivétellel a mai napig a mátrixkijelzőn – setup képernyő – konfigurálják fel a rendszert a szakemberek). A Defender nyomdokain elkészített (javarészt Taito feldolgozások, ugyanis a japán cégnek sikerült licencelni az eredetileg amerikai játékot) folytatás (Defender II), illetve a Stargate, Robotron: 2084 és a Blaster sohasem ért el akkora sikereket, mint az eredeti ős.



Centipede


Defender


Moto GP



Tempest

Ugrás japánba: a SEGA ekkoriban rukkolt elő a Monaco GP-vel, ami az autós játékok kedvelőinek okozott kaotikus örömöket. Ezt a programot valamilyen formában minden valaha játékterembe járt fiatal ismeri, még hazánkban is. A Monaco GP koncepciója ugyanis egyszerű, mégis abbahagyhatatlan játékmenetével csalogatta magához a sebesség szerelmeseit, amelyhez akkoriban remek grafika és élethű hanghatások társultak. A Monaco GP abból állt, hogy egy függőleges játéktéren (amely lényegében egy autópálya volt) az előttünk haladó, és szembőI jövő járgányokat kikerülve minél gyorsabban, minél messzebbre jussunk az adott szinten. A játékos egyetlen ellenfele az idő volt: a csökkenő másodpercek csak abban az esetben indultak növekedésnek, ha sikerült a távolban levő ellenőrzési ponton áthaladni. (Hacsak a felhasználó az előző játékban nem ért el 2000 pontot, ekkor ugyanis két ütközés erejéig nem csökkent a számláló értéke.) Éppen ezért akárhányszor össze lehetett törni az autót – noha ebben az esetben tutira elvérzett a játékos cél előtt. A kabinetekben volt külön gáz és fékpedál is az irányításhoz. Lassú sebességnél másodpercenként nyolc, maximális tempó mellett huszonöt pontot lehetett szerezni, így csak azok kerültek fel a toplistára, akik ténylegesen végig száguldoztak az útvonalon. A versenyzést különböző zavaró körülmények, pl. éjszakai vezetés, csúszós útszakasz, nagy forgalom nehezítették – ez tette igazán élvezetessé a programot. A Monaco GP érdekessége, hogy készült egy olyan speciális széria is, ami szimulátor kabinetben kapott helyet. Ezek hangteljesítménye (két hatalmas sztereó hangszóró) és hangulata valóban fantasztikus volt anno – pláne, hogy a high-score-t led kijelzőn villantotta fel a masina, és a sebességet is igazi tachométer mutatta. A Sega / Gremlin fúzió készítette autóverseny felépítését tekintve is érdekességként hatott: aki esetleg tanult elektronikát, vagy számítógép architektúrákat, az tudja milyen az, amikor a megvalósításhoz nem használunk processzort, csak logikai kapukat. A Monaco GP is ilyen elven épül fel – mégis, az eredmény önmagáért beszél.

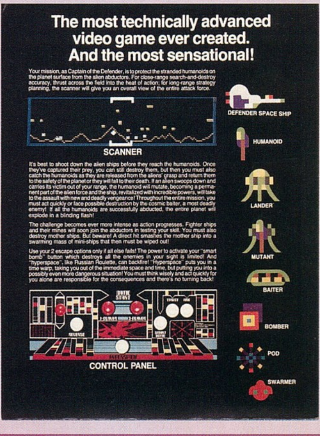




Mialatt a legtöbb, középkategóriába sorolt szoftverfejlesztő cég egymás sikerjátékait próbálta lemásolni-bővítgetni, a fentiek között akadtak azért, akik próbáltak új utak felé nyitni. Az Atari – lévén „bukásáig" a legnagyobb fejlesztők egyike volt – a 3D-s megvalósításokon törte magát és a nagy erőlködés közepette ötvözte az innovatív vektorgrafikai megoldásokat a legújabb technológiai háttérrel. Megszületett minden idők egyik legfurább játéka Tempest címmel, amely már háromdimenziós ábrázolást sejtetett, noha a megvalósítás még igencsak gyerekcipőben járt. A Tempest (akárcsak az Atari Jaguaros Tempest) száguldozós-lövöldözős játékmenete igencsak sok érdeklődő tekintetett vonzott az évek során. A 3D-s cső-szerű és folyton változó alakot öltő járatokban száguldozva az volt a cél, hogy a mindenfelől érkező célpontokat, ellenséges űrhajókat a játékos még azelőtt lesezdje, hogy ők tennék meg ugyanezt. Felülnézeti módban lehetett rálátni a játéktérre, amelynek az oldallapjai a háromszögtől kezdve a körökön át egyéb komplex formákat is felvehettek. A célpontok a mélyben tűntek fel és a játéktér felső szeglete felé tartottak – oda, ahol a játékos is tartózkodott. Akármilyen ellenséges célponttal, vagy annak lövedékével és a különböző akadályokkal (pl. zöld tüskék) való találkozás végzetes volt – a pályát akkor tekinthettük teljesítettnek, ha az összes ellenfelet likvidáltuk az adott szinten. A meleg helyzetekre kijátszható „superzapper" amolyan speciális támadás volt, amely háromszintű képességével az ellenfeleket hivatott egy szemvillanásra eltávolítani. Első használatakor minden mozgó célpontot megsemmisített, második és harmadik kijátszásakor azonban már csak azok töredékét – ennek ellenére minden szint elején újra feltöltődött, így többszöri alkalmazására is lehetőség nyílt. A pályák természetesen folyamatosan nehezedtek egészen a 81. szintig, amitől már csak ismétlődtek – persze idáig eljutni pokolian nehéz feladatnak ígérkezik – még ma is.

A gép megjelenése pillanatában technikai problémákkal küzdött: noha a kabinet igencsak tetszetős volt, monitorja nem bírta a villódzásokat és néha vektorhibákat okozott akció közben. A hanghatások sem voltak forradalminak nevezhetőnek, az Atari Pokey IC-k mindössze nyolcféle hanghatást préseltek ki magukból. A fő program ROM ennek ellenére 20K-s volt, a központi processzor 1.5 MHz-en ketyegett. Érdekesség, hogy ez volt az első olyan árkád játékprogram, aminek a forráskódja nyilvánosságra került a nagyközönség előtt. Így fedezték fel azt a hibát is, amit Dave Theurer programozó követett el az objektumok észlelését végző algoritmus írásakor. Ha az adott egység nem jó helyre került, a gép egész egyszerűen kikapcsolt. Theurer a gép szállítása előtt orvosolta a hibát, ám a javító kód rossz helyre íródott, és a hiscore beírásakor egy speciális sorozat segítségével 40 plusz életet eredményezett! **(Ezek a sztorik, apám, órákig tudnám olvasni! Martin)**





Még végig sem értünk az 1980-as esztendőn máris látszik, hogy a korábbi évekhez képest mekkora vihart kavart a változás szele. Ez az ütem az elkövetkezendőkben csak duplázódik, hiszen a következő évben már olyan nagy címek kerültek a játékos társadalom keze közé, mint a Nintendo-féle Donkey Kong, a Namco Galaga-ja, a Sega Space Odyssey-e, vagy a Konami Super Cobra-ja. Tartsatok velünk jövőre is, amikor is fejest ugrunk a mélyvízbe, és nyakig elmerülünk benne...

Stinger

stinger@chello.hu



HARRY POTTER ÉS TÁRSAI

Új év, új Harry Potter film, és ezzel egy időben új Harry Potter játék, ezúttal az ötödik a sorban, hiszen a négy filmadaptáción kívül tavaly megjelent egy, csak a Kviddics tornákat feldolgozó „sport" játék is. Az új filmet még nem láttam, mivel a cikk jóval a magyarországi premier előtt íródott – és bár aki akarja, a neten már többféle verzióban is megtalálhatja a filmet, én inkább kivárom azt a két hetet, amíg mozikba kerül, és ezt ajánlom mindenkinek, hiszen azért egy kamerás kaki mégsem ugyanaz, mint amit a multiplexek kínálnak. A könyveket mondjuk nem olvastam – ami nem megy, azt ugye nem erőltetjük –, de annyit azért még én is tudok, hogy a negyedik részben a Trimágikus Tusa körül bonyolódik a történet.

A Trimágikus Tusa egy, a varázslóiskolák közötti, három fordulóból álló torna, aminek ebben az évben a Roxfort (ez Harry-ék sulija) ad otthont. A Tusán mindhárom iskolát (szokás szerint olyan hülye nevük van, hogy inkább le sem írom őket) csak egyetlen egy tanuló / tanleány képviselheti, méghozzá az, akit a Tűz serlege kiválaszt. A serleg szépen ki is választ két srácot meg egy leányzót (a szokásos hülye nevükkel), amikor váratlan dolog történik. Mindenki legnagyobb meglepetésére negyedik versenyzőként megnevezi Harry Pottert is, aki így kerül be a Tusába, és aki egyébként tényleg megöregedett (és meg is tollasodott) az évek alatt, de mivel állítólag már az utolsó részt is leforgatták, a kora már nem számottevő probléma. Az viszont igen, hogy Harry gyanúba keveredik a Tűz Serlegének választása miatt, és ha a Tornán való életveszélyes feladatok nem jelentenének elég kihívást, megjelenik egy minden lében kanál újságírónő, Harry-t meglegyinti a szerelem, és a film végén még természetesen feltűnik – most végre teljes valójában – Voldemort is.

Ennyit a filmről, nézzük mit nyújt nekünk az új Potter játék, aminek az előző részével egészen jól meg voltunk elégedve, hiszen egy viszonylag ötletes mászkálós-kaland egyveleget kaptak kézhez, akik megvásárolták. Nos, ez a Harry Potter már nem ugyanaz a Harry Potter, de ettől függetlenül még egy nagyon jófajta kis adventure. A game egyébként a lehetőségekhez képest ragaszkodik a filmhez, azaz a sima mászkálós pályákon túl végigjátszhatjuk a Tusa három versenyszámát is. Az elsőben egy sárkány elől kell menekülni természetesen seprűnyélen, a második ilyen speciális pálya a víz alá visz minket, míg az utolsóban abban az „élő" sövénylabirintusban kell kolbászolnunk (amit a filmben is láthatsz), és a végén természetesen a nagy leszámolás Voldemorttal sem marad el.

Míg az előző HP játék javarészt a Roxfort falai között játszódott, és inkább a beltéri helyszínekre koncentrált, addig a Tűz serlegében túlnyomórészt a szabadban szaladgálhatunk, sőt egy ízben el is hagyjuk majd az iskola falait, amikor a rejtélyes Forbidden Forrestben teszünk látogatást.

Pályákból egyébként nincs túl sok a játékban (4-5 hagyományos helyszínt különböztethetünk meg), viszont annál többször kell bejárni őket, hiszen szintenként akár tíz Triwizard Shield is le lehet rejtve rajtuk. A TS-ek a játék szempontjából nélkülözhetetlen varázspajzsok (?), hiszen csak bizonyos mennyiséggel a zsebünkben nyithatóak meg a hátralévő pályák.

(Statisztikai infókat a pályákról a Négyzettel kérhetünk)

A TS-hez hasonlóan nagyon fontosak még az új varázslataink is, amiket nagy varázskönyvekből tanulhatunk meg, és amik nélkül a továbbjutás szinte egyenesen lehetetlen. Következzenek most ezek.

Wingardium Leviosa: Tárgyakat (mint pl.: azok a robbanós szmötyivel teli üstök, amikkel falakat robbanthatunk be, illetve a nagy kőtömbök, amiken felmászva elérhetetlen helyekre is fel tudunk mászni) mozgathatunk vele. Nagyon hasznos kis cucc.

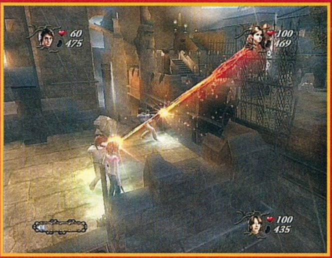
Carpe Retractum: Ezzel a „sugárnyalábbal" ajtókat, rácsokat, csapóajtókat „lasszózhatunk meg" és nyithatunk ki, és van egy olyan növény is, amit szintén ezzel a medzsikkel kell megragadni, aztán mintha csak egy csúzli lenne, ki is lőhetjük, általában azért, hogy a belőle áradó anyaggal mérges gombatelepeket semmisítsünk meg.

Aqua Eructo: A vízi varázslattal tüzet olthatunk, tüzes ellenfeleket semlegesíthetünk.

Herbivicius: Az egyik legfontosabb varázslatunk, segítségével növényeket, nagy leveleket „kelthetünk ki", amik aztán hídként funkcionálnak, és mivel Harry-ék nem tudnak a vízen „járni", így a „vizes" problémákra is ez a varázslat a megoldás.

Míg az előző részben ugye lehetett váltogatni a szereplők között, itt erre most nincs lehetőség, de nincs is rá szükség, hi-





















szen mindhárom szereplő ugyanazokkal a tulajdonságokkal rendelkezik, ugyanazokat a varázslatokat tudja. A szereplőválasztásnak inkább csak a babgyűjtésben van fontos szerepe, hiszen leginkább annak a figurának fog nőni a babmennyisége, akit mi irányítunk. Varázsbabot szinte mindenhol találni: kiverhetünk tárgyakból, de az elpusztított ellenfelek után is eme varázslatos zöldség marad csak hírmondónak. A baboknak nagyon fontos szerepük van, hiszen ezekért vásárolhatunk a szereplőknek tulajdonságnövelő kártyákat. Kártyákból egyszerre mindenkinél három lehet, és többféle kategóriába sorolhatjuk őket, míg az egyik a staminát növeli, a másik a mágikus képességeinket erősíti, ezért érdemes a teljes kollekciókat megvásárolni, és kipróbálgatni, a legjobb kombinációkat. (A kártya hátlapjára van írva, hogy mit és milyen mértékben növel!)



A játék legnagyobb erőssége mégsem a kifejezetten szép (még PS2-ön is!) grafika, az ötletes elgondolkodtató feladatok, az upgrade rendszer, az autentikus Harry Potter hangulat, a begyűjthető kártyák, vagy az alfeladatok (általában gyűjtögetni való cuccokról, speciális kártyákról, a sárkány szobrokról beszélek), hanem az **ütős kooperatív mód**. PS2-ön sajnos csak ketten, de Xbox-on, és Gamecube-on akár hárman is játszhatjuk a Tűz serlegét! És azt valljuk be, hogy amikor a barátod / barátnőd szöszmötöl egy ajtóval, miközben próbálod fedezni a hullámokban rád támadó ellenfelektől, mégsem ugyanaz, mint amikor a kicsit béna gép irányította figurákkal – akik szinte még magukat sem tudják megvédeni – rohangálsz, mint a veszett egér.

Igazából csak két nagy negatívumot tudnék megemlíteni, az egyik a játék szavatosság: a Crash Tag Team Racinghez hasonlóan ez a játék is kipörgethető egy délután alatt. A másik pedig, hogy a növényházas pálya után megjelennek azok a nagyra nőtt levegőből szurkálódó méhek (?), amik annyira lerontják a játszhatóságot (mindig újratermelődnek, és ha eltalálnak, egy csomó nehezen összekuporgatott babot veszítesz), hogy jócskán le kellett vonnom a végső pontszámból.

Egyébként nagyon rendben van, mert bár rövidebb, mint az előző rész, de összességében nagyon jól fogtok vele szórakozni, a játéknak igazi Harry Potter filmhangulata van (kegyetlen jól néznek ki a varázsaltok, és a helyszínek, amikhez ütős hanghatások és zene is társul), és ha van valaki, aki csatlakozik hozzád, ez az élmény még hatványozható is. Kár, hogy csak nagyon kevés játékban van ennyire használható kooperatív mód!

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu

HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE

ELECTRONIC ARTS

PS2, XBOX, GC, PSP, DS, GBA

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló
PS2	1-3 Játékos, dpl II, multi tap memóriakártya 8mb (111KB) analóg irányító (dual shock)
XBOX	1-3 Játékos, dd 5.1
GC	1-3 Játékos, 5 blokk, dpl II

✔ hp hangulat, ötletek, kooperatív mód
× idegesítő ellenfelek, rövid

XBOX GC PS2

8 pont

MARTIN BELESZÓL!

Mivel egyetlen HP filmet sem láttam, egy könyvet sem olvastam, és a játékokat is csak futólag érintettem, annyit tudnék hozzátenni a 8-as pontszámhoz, hogy a világsajtó nagyjából 7 pont körül „átlagolta" ezt az anyagot.

THE MATRIX PATH OF NEO™

NINCS KANÁL!









KÖVESD A FEHÉR NYULAT!

Azt talán felesleges is boncolgatni, hogy a Mátrix trilógia – kiváltképp az első rész – milyen hatással is volt a film- és a játékiparra, de tény, hogy mindkét ágazatot megreformálta és mind a mai napig érezteti hatását a Wachowski testvérek *mesterműve*. A zseniális alkotást aztán egy valamivel (de azért nem sokkal) gyengébb, de látványosabb folytatás követte, hogy aztán a harmadik és egyben a befejező rész vége felé valamelyest ismételten fel tudják venni azt az érzelmi mélységet és szellemiségi fonalat, amit az első epizódban oly tökéletesen sikerült megteremtenie Larry és Andy Wachowskinak. Ez a minőség ingadozást persze a filmek látványvilágát nem érintette, hiszen minden egyes részben új, még újabb, és még vadonatújabb trükköket alkalmaztak, mindig magasabbra téve a képzeletbeli lécet; elég, ha csak a Neo-Smith ügynök végső összecsapásának jelenetének leforgatására gondolok, ahol mindkét színészt robotkarokba „fogták" és így pörgették, forgatták a zöld háttér előtt őket. Összességében azért persze a Mátrix trilógia benne van a top háromban, már ami a legalább két folytatást megért filmek kategóriáját illeti, és amiben szent meggyőződésem, hogy A Gyűrűk Ura viszi a pálmát.

Azon viszont már érdemes elfilozofálgatni, hogy vajon a Mátrix filmek a megjátékosítható kategóriába tartoznak-e vagy sem, hiszen valamit jobb nem erőltetni. Láttunk már számtalan használhatatlan film-játék adaptációt, amiből leszűrhetjük, hogy a filmek videojátékba oltása csak a legritkább esetben szokott egészséges szülést eredményezni (ilyen pl.: a Pókember ;), vagy a Riddick). Így aztán nem is csodálkozhatunk azon, hogy az első Mátrix játéknak idejekorán sikerült összeszednie az összes létező gyermekbetegséget, amit csak filmadaptáció elkaphat. Hiába a masszív beton-kemény filmalap, a hangzatos ígéretek, a Wachowski testvérek felügyelete, és kezük munkája, a Shiny végül csúfosan megbuktatta az Enter the Matrix-ot. El lehet vitatkozni azon, hogy vajon a csúnyácska kinézete, a kaotikus irányítása, az egyszerű játékmenete, a rossz szereplőválasztás, a játék történeti alapkoncepciója (miszerint a filmek kiegészítése szeretett volna lenni a játék), vagy mindezek összessége ásta meg a Mátrix game sírját. Esetleg a Shiny Entertainment (akiket egyébként sem tartok túl sokra, mivel hosszú ideje semmi érdemlegeset nem sikerült felmutatniuk, és még mindig a múltban elkövetett, számomra igencsak kétes értékű játékaik hírnevéből próbálnak meg tőkét kovácsolni) képességeit haladta meg, hogy egy használható játékot farigcsáljanak a filmekből, de tény, hogy a Shiny-nak sikerült az, amire csak kevesen számítottak, elbaltázni a Mátrix játékot…

Ezek után elég meglepő, hogy az *Atari* a csorba kiköszörülését ismételten csak a Shiny-re bízta, akik majdnem két éves komoly fejlesztőmunka után, idén karácsonyra végre piacra dobták a második Mátrix játékot a **Path of Neo**-t, amit most azon nyomban fel is boncolunk, még melegében, élve.

A KIVÁLASZTOTT

Mint azt a játék címéből már kikövetkeztethettétek az új Mátrixban csak és kizárólag Neo lesz a főszereplő, egyedül őt irányíthatjuk, és az ő útját követhetjük nyomon Morpheus telefonhívásától egészen a Smith ügynökkel való végső összecsapásáig, és ezt most kivételesen vegyétek szó szerint, mert a Path of Neo a *legautentikusabb legfilmszerűbb videojáték*, amihez valaha volt szerencsém. A játék egyébként egy harmadik személyű verekedős / lövöldözős akciógame némi ügyesség / adventure részekkel megfűszerezve, de a hangsúly azért a *folyamatos akción* lesz, szóval azt is mondhatnánk, hogy a játék túl sokat nem változott az elődjéhez képest, pedig dehogyisnem! Mintha nem is ugyanaz a fejlesztőgárda esett volna neki a folytatásnak! Nyoma sincs az előző rész amatőrizmusának: a Path of Neo egy hihetetlen jól összerakott, látványos akciójáték, ami magasan kiemelkedik a középszerű a Dead to Rights-ok és klóónjai közül.

Mivel a játék a három film legvadabb akciójelenetire épít, néhány kivételtől eltekintve, minden pályája és helyszíne ismerős lesz annak, aki látta már a filmeket. Csak nagyvonalakban: a game Neo civil munkahelyéről indít, ahonnan az őt elfogni készülő Ügynökök elől kell elmenekülnünk az épület oldalán egyre magasabbra jutva. Aztán az igen hosszú kiképzés után, akárcsak a filmben megküzdhetünk Morpehus-szal is, aki egyébként kajak ugyan úgy néz ki, mint

az unokatesóm, csak ő nem egy fekete meber. Majd következik a nagy menekülés a kommandósok elől, amikor Morpheus fogágba esik. Természetesen visszamegyünk érte, és egy jó nagyadag lövöldözéssel később, még a helikopter chaingunja mögé is beállhatunk egy kis népirtás céljából. A játék első fele a metróállomásos bunyóval fejeződik be, ahol nem elég lenyomni Smith-t, de akárcsak a filmben, még be is kell lökni őt a metrószerelvények alá.

És itt most álljunk meg egy pillanatra.

A film első része ugye leginkább Neo-ra és az ő „ébredésére" épít, kulcsszereplő, néhány jelentet leszámítva szinte mindvégig vásznon van. A játék fejlesztésekor viszont szembe kellet nézni azzal a problémával, hogy a film folytatásaiban a főhősük – a több szálon futó történet miatt – már jóval kevesebbet szerepel, és bizony elég rövid játék lett volna a Path of Neo, ha készítőknek szigorúan ragaszkodniuk kellett volna a forgatókönyvhöz. De szerencsére nem kellett, bizonyos mértékig szabadkezet kaptak. Így aztán nem csak új küldetéseket, melléktörténeteket rakhattak a játékba, de bizony a már meglévő jeleneteket is kiegészíthették, úgy, hogy azért a játék ne veszítse el a filmek hangulatát. Ilyen kis bővítményeket szinte minden pályához készítettek: az irodai menekülés jóval bonyolultabb, mint a filmben, Seraph-fal több fordulóban kell megküzdenünk, a metróból való menekülés során egy hibásan működő szellemvasútra keveredünk, a Merowingi kastélyában pedig egy gonosz kis játékot űz velünk a tulajdonos. De mivel ez még így is elég kurta lenne, a készítők az első és a második rész közé beépítettek egy sor olyan missziót, amik a két film közti történések, apró kis nyúlfarknyi szösszenetek, piciny adalékok, amik mind egy-egy érdekes eseményt, mellék sztorit mesélnek el, kicsivel tágabbra nyitva a Mátrixra néző virtuális ablakunkat – akárcsak tette annak idején az Animatrix válogatás –, és nem utolsó sorban emelve a game hangulatát. Az öt plusz négy pálya sorrendje szabadon választható, a továbblépés kritériuma, hogy mindegyik teljesítve legyen. A játék második fele egyébként még így is elég rövidke, az egyik csúcspontja, amikor a több száz Smith ügynökkel kell megküzdeni, de javarészt a Merowingi kastélyában eltorzult dimenziókban játszódik, majd jön a menekülés a Kulcskészítővel a programozói folyosókon, és a végén ott a nagy összecsapás Smith-szel. A Path of Neo befejezése egyébként eltér a filmétől, kapunk egy bombasztikus új jelentet (sajnos nem Keanu Reeves főszereplésével, ami azért ront az összképen), egy új főellenséggel egyetemben, és a végén, ha elég ügyesek vagyunk még akár életben is maradhatunk. A pályákat egyébként a filmekből kiollózott és mesterien összevágott jelenetsorok színesítik, amik szintén nagyban hozzájárulnak a filmes hangulathoz.







MARTIN BELESZÓL!

Hát ja. Hazugság lenne azt mondani, hogy ez nem jó game. Mondjuk szerintem inkább látványos, mint elsöprően komoly tartalommal bíró, de hát legyen ez a legnagyobb probléma.

ÚJRATÖLTVE

Beszéljünk egy kicsit az irányításról, ami ugyan nincs túlbonyolítva, de mégis a filmekben látható szinte összes mozgás leutánozható. Hogy ez miként lehetséges? Vegyünk egy relatív egyszerű gombkiosztást, (egy ugrás, egy ütés, egy rúgás gomb) és ezt kombináljuk egymással okosan, és lám máris egy sor ütéssorozatot, és egyéb kombót kaptunk! A kombók a mozgások, és egyéb tulajdonságaink pedig még fejleszthetőek is, a karakterképernyőn aktiválhatjuk az újdonságokat, és az ütéssorozatokon kívül még olyan speciális képességekre is szert tehetünk, mint az újraélesztés, vagy a társkarakterek gyógyítása. Mozgásokból pedig az összes Mátrixos rúgás, ütés bekerült a játékba, éppen ezért elképesztően látványos a stuff: **ha elég ügyesen kitanulodaz irányítást, amiben egyébként segít a játék, bármit megcsinálhatsz, amit láttál a filmben!** Ha akarod, falon futhatsz, faltól-falig ugrálhatsz, miközben mindkét kezedben kattognak a gépfegyverek, felkaphatod az ellenfeled, és a testével törhetsz utat a tömegben, kitörheted a nyakát, kettétörheted, Trinity-sen kirúghatod a kezéből a fegyvert, majd hátba lőheted azzal, elrúghatod magadtól az fickókat, majd a levegőben ronggyá lőheted őket. Az a baj, hogy mindezt igazán leírni nem lehet, mert állandóan utalgatni kellene a filmekre (tudod az a négyes rúgás, amit a metróállomáson láttál stb.), de higgyétek el, aminek kell, az benne van a játékban. Van természetesen időlassítás is, és mivel a kamera bunyó közben is szabadon mozgatható, egy kis ügyességgel akár a legteljesebb filmes utánérzést is elérheted (forgathatod a kamerát, zoomolhatsz). Az ellenfelektől, na azoktól nagyon kész leszel, az elején még csak rendőr bácsik próbálkoznak, de később megjelennek a kommandósok, a SWAT egységek, akik golyóálló pajzsok mögül rohamoznak, és akiknek először szét kell verni a pajzsaikat, és csak utána sebezhetőek. Majd jönnek az ügynökök, akik elhajolgatnak a lövések elől (erre te is képes vagy), és Bruce Lee módjára kung-fuznak, aztán a továbbfejlesztett ügynökök, akik még gyorsabbak, és visszatöltik az életerejüket, meg kegyetlenül nyomják a közelharcot. Ráadásul célszerű először a sima katonákat leverni, ha ugyanis egy ügynökkel végzel, és még van más ellenfél is a pályán rögtön megszállják azokat. És végül a főellenségek, akik közül most csak Merowingi kastélyában tanyázó boszorkányikerpárt említeném meg, akik közül az elvetemültebb telekinetikus fúria, a teremben található berendezési tárgyakon kívül előszeretettel vágja hozzánk a hugicáját is – az MGS Psycho Mantis-a óta nem szórakoztam ilyen jót főellenséggel (tárgyakat lebegtetni, dobálni egyébként mi is tudunk).







A grafika egyébként első osztályú! Nincsenek nagy és bonyolult pályák, hatalmas kiterjedésű helyszínek, de ami van, az bomba jól néz ki, legyen szó egy elhagyatott templomról, a Merowingi kastélyáról (gyönyörűek a kínzókamrába vezető folyosón a festmények), a kínai negyedről, vagy a programozói kiskapuk folyosóiról, mind-mind fantasztikusan jól néznek ki az utolsó bitig. És nem elhanyagolható tény, hogy ezek mind szét is verhetőek. A csempét lebonthatod a vakolattal együtt, az oszlopok szétmorzsolhatóak, a berendezési tárgyak szétforgácsolhatóak, a lámpákat leverheted a falról, de nem olyan bénán, mint egyes játékokban, itt minden fájóan életszerű. A mozgások és a fény-árnyékhatások szemet gyönyörködtetőek, a bunyók dinamikusak, használható kismilliófféle fegyver a partvistól a gránátvetőig bezárólag, az egyik legkeményebb, amikor a földből kitépett táblának a rúdjával osztod a Smith-eket, és dőlnek jobbra-balra, repülnek a levegőbe, mint a filmben.

Annyira rámentek a készítők a látványra, hogy Neo még a fegyvert sem a hagyományos módon veszi fel a földről, hanem cigánykerekezés közben. A bunyón kívül egyébként lesznek majd egyéb feladataink is, megvédeni valakit, vagy például darut kezelni, robbantani, és lesznek majd ügyességi ugrálós részek is. A pályákon titkos kombók, rúnák vannak elrejtve, és mindegyik helyszínen van egy specifikus másodlagos küldetés (pl.: ölj meg öt SWAT fickót 30 másodperc alatt, pusztítsd el a helikoptert is, ne használj lőfegyvert), amiért bonusz videók cheatek, artworkök járnak. Nehezebb fokozaton játszva egyébként néhány extra pálya is megnyílik.

ZIONÉRT!

A Shiny-nek sikerült összekapnia magát, és az igen középszerű Enter the Matrix után most egy kiváló folytatással leptek meg minket, amivel minden Mátrix-rajongó elégedett lehet, de azok is jól fognak szórakozni vele, akik „csak úgy" beszerzik maguknak a game-et. Én azt hiszem, elmondtam már mindent, miért is jó a Path of Neo, talán csak a zenéket és a nem filmből kiollózott közjátékokat nem említettem, amik csak tovább fokozzák a hangulatot. Baj egyedül csak a kamerával szokott lenni, meg néha az irányítás kicsúszik az ember kezéből, és őrült gombnyomkodásba torkollik, ami azért arra utal, hogy az irányítási rendszer még nem elég kiforrott. Nekem kicsit a gyakorló pályákból is túl sok volt, de inkább nem nyavalygok, hiszen a végtermék még így is sokkal jobb, mint amire számítottunk. Sajnos PS2-ön megint csak ront az összképen a gyengébb vizualitás, de hogy ne ilyen rossz szájízzel fejezzük be a tesztet, engedjétek meg, hogy bemutassam, a komoly munka ellenére azért igazi őrült fazonok készítették a játékot, és lelőjek néhány poént, amik úgyis ugyanazok mindkét verzióban.

A játék elején, akárcsak a filmben, mi is választhatunk a két pirula közül. Ha a pirosat választjuk a sztori folytatódik, ha a kéket, a program visszadob minket a főmenübe. A nehézségi szint kiválasztását a gép egy Challenge teljesítése után dönti el. Amikor Seraph-fal bunyózunk, a nagy igyekezetünkben kiüthetjük a filmből, és egy mozivászon előtt találhatjuk magunkat, ahol a nézők nagy ovációja és poénos bekiabálásai közepette folytathatjuk a küzdelmet, miközben a vásznon megy az eredeti film idevágó része. A game vége előtt megjelennek a Wachowski testvérek idióta kétdimenziós sprite figurákként, és kegyetlen nagy dumát nyomnak el. A játék második felében lesz egy hatalmas bírósági (?) terem, amiben jól felismerhetően Jack Thompson látható (lásd múlt havi Konzol), aki fröcsögve szidja a videojátékokat, a hallgatósága pedig több száz tök egyforma Jack Thompson – na ide berontani kifejezetten élvezetes volt! :)

Látványos, hangulatos, jó játék a Path of Neo, nyugodtan beszerezhetitek.

Csipi
csipimlee@576.hu

THE MATRIX: PATH OF NEO

ATARI

PS2, XBOX

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

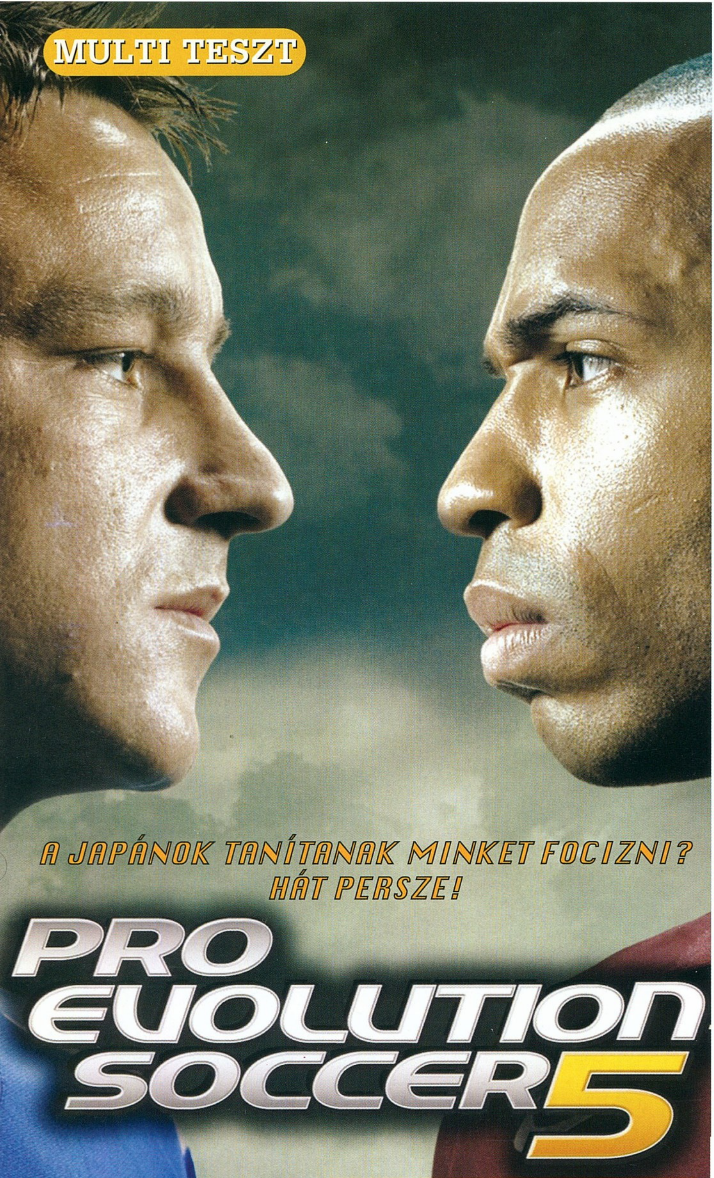
PS2
1 Játékos
memóriakártya 8mb (215KB)
analóg irányító (dual shock)

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

XBOX
1 Játékos

✔ hangulatos, összerakott, látványos filmadaptáció
× az irányítás lehetne kiforrottabb, a játék lehetne hosszabb is

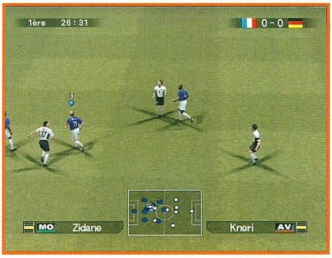
XBOX	PS2
8.5 pont	8 pont



A JAPÁNOK TANÍTANAK MINKET FOCIZNI? HÁT PERSZE!

PRO EVOLUTION SOCCER 5









Valamelyik fórumon a következőre bukkantam:
(Azok kedvéért akik még sosem láttak ilyesmit: különböző felhasználók fantázianeveken, arc nélkül cserélnek eszmét egymással megadott témáról. Az indulatok esetleges elszabadulását az úgynevezett moderátor akadályozza meg, aki ügyel rá, hogy mindenki betartsa a fórum szabályait. A vélt vagy valós kihágásokat bann-nal bünteti, azaz határozott – súlyos esetben határozatlan – idejű kitiltással sújthat. Többek között tilos káromkodni, egymást sértegetni valamint offolni, azaz a tárgytól merőben eltérni.)

Topic: Szerinted melyik a legjobb focis játék?
IloveFifa: Nem kérdés! I love Fifa!
Kofa: Egyértelmű, aki focit akar, Fifát vegyen!
Tif my life: Nem is tudom, én inkább a This Is Futballt favorizálom. Szerintem odaver a konkurenciának! Az EyeToyjal be is rakhatod magad! ;-)
Fifa Ultra: Tudod ki ver oda kinek! Majd én neked! Az Eye Toy-t meg nyugodtan rakd be magadnak! Egy foci van csak, ne kelljen ismételni! Háhá!
PesMan: Szentigaz! De az a Pro Evo! Riválisait lekörözi-bebőrözi, kívül-belül, oda-vissza. Fél kézzel.
Fifa Ultra: Fél kézzel? Bőrözni? Te valami másról beszélsz piti patkány! A pro evolúciÓCSKA! Haha!
Anti Guru: Urak, mi folyik itt? Legyen nyugi, ennek a stílusnak nem itt a helye!
Fifa Ultra: Hát te meg ki a csöcs vagy? Anti Guru? Vagy inkább antiguru? Hö-hö!
Anti Guru: Oké cimbora, te akartad! Ultrát moderáltam, pár napig hűsölni fog. Meg elmélkedni tettek és következmények bonyolult kapcsolatáról. Remélem senki nem vágyik utána!
*Fif*ck:* Ultrát kitisztították innen? Ultrával? :9
Anti Guru: Ahogy most téged is vicces fiú, ilyen néven nem rohangálsz. Hogy a témához is szóljak: Japánban van egy übercsászár foci, de nem hiszem, hogy ismeritek. Nagyon ádáz, messze beelőzi az amcsis és EU-s gagyikat. Játékmenet verhetetlen, grafika csúcs, van benne minden: VB, EB, Ázsia kupa. Plusz van egy saját rendszer, a Master League, na az a mennyekbe mutat!
Forza Sanya: Anti, te a Pro Evoról beszélsz!
Anti Guru: Nem Sanyiokos, én a Winning Elevenről beszéltem!
Forza Sanya: Anti, az ugyanaz, mint a PES, csak Japánban WE-nek hívják!
Anti Guru: Látom Sanyikám, te egy nagyon intelligens ember vagy. Nem probléma, kapsz egy pár nap szabit, bölcselkedj békében!
PesMan: Guru, ennyi miatt kiraktad a srácot? De hát igaza volt! We love WE! :D
Anti Guru: Mi van, ti hallottatok valamit? Én nem, viszont PesMan egy hétig pihen.

Kofa: Fifát vegyetek!
Krakszkriksz: Srácok, ne marakodjatok! :) Mindegyik focinak van előnye és van hátránya is :)) Mert kinek a pap, kinek a papné :))) Amúgy egy egyéni statisztikai módszerrel utánajártam a dolognak és kijött, hogy a legnagyobb rajongótábora az igazi focinak van :)))) Utána következik a csocsó, és a gombfocit épphogy beelőzve érkezik a Fifa :))))) Jó, mi? :))))))
World champ: Ehhez gratulálok! Got it? Nem értek a témához! Clear?
Anti Guru: Ti mostan ki vagytok tiltva.
Fika06: Elmondom nálam miért a Fifa a forever! Rohadtul jó, mert a PES-ben nem lehet gólt lőni, ezért is olyan béna, de a Fifában igen. A rekordom tíz perces meccsen 12:0! Az utolsó úgy ment be, hogy a labda átment a kapus kezén szerencsére, mert akkor nem lett volna rekord!
FiFaFej: Szerintem azért jó a gém, mert vannak módszerek, amik mindig bejönnek, és ha azt kitanulod, akkor már mindig megnyered a vébét! Szerintem csak az egy picit zavaró, hogy picik az emberek. Ja, és hogy szerintem nem rezeg úgy a háló, ha bement a gól, az lehetett volna jobb. De ez nem rontja el a játékot szerintem, mert nagyon jó játék.
PesPower: Fika06 és FiFaFej! Találó nevek. Az igazságot rejtik. :P Látom a focihoz is értetek!
Fika06: Jajj ne, elírtam a nevemet! A ká az igazából ef akar lenni és akkor: Fifa06. Nem tudna valaki segíteni, hogy átmódosítsam? Please! Help! Nagyon fontos lenne! Plz, plz, plz!
Dr. Fika: Pedig azt hittem már névrokon!
TIFfighter: Fika06... jó ez így, ahogy van! Tudod mit mond Freud az elszólásról / elírásról?
Kofa: Fifát vegyetek!
TIFfighter: Hát nem ezt!
Anti a Guru: 1, 2, 3, 4 és 5. Ennyien mennek most kapálni offolásért!
Interface: A PES gáz, mert nem lehet levenni a radart. A Fifa gáz, mert gáz. De mi az a Tif? Valami gáz?
Nyilasi Tibor: Nekem vitán felül a PES a kedvencem! Leheletfinom irányítás, szemet gyönyörködtető megoldások, nincs két egyforma gól, a játékosok a képességeikhez mérten játszanak, taktikázni kell. Küzdeni. Minden, amitől a foci szép.
FiFasztár: Én a Fifát szeretem, mert abba tök jól benne van a Del Piero, meg a Beckham. Ők a kedvenceim, mert szépek! Régen te is cuki voltál Nyíl! :D
Tif my life: Ők a PES-ben és a TIF-ben is benne vannak! (Nyíl nincs:) Amúgy örülök, hogy lány létedre szereted a videojátékokat és a focit! ;-)
FiFasztár: És Roby Carlos is benne van ezekben, mert akkor megveszem! Imádom a kis kopit! De honnan tudod, hogy lány vagyok?
Tif my life: Persze, hogy benne van. Mindenki benne van. A hozzáállásodból és a nevedből következtettem... Van fiúd?
FiFasztár: Vág az agyad te buja! Ez tetszik! Most csak három van. Privátba megbeszéljük! <3
Tiffany: Én is lány vagyok, csak én csúnyácska, ezért konzolozok én!
Peszter: Játékos lányok egyesüljetek! A fiúkkal! :) Én szép vagyok... :)B–<
Anti Guru: Mért nem a témáról beszélgettek? Rákényszerítettetek, hogy kivágjalak benneteket. A lábatok sem érte a földet. Kellett ez?
LordOfTheFifa: A PES-ben nincsenek igazi nevek! Semmit nem ér így a cucc.
PESMaster: Igazad van részben. Azért elég sok eredeti név van és ott az Edit Mode, ahol mindent be tudsz írni és ott a Register player, ahol majdnem mindenkit be tudsz rakni. Mellesleg gémpléjben nem lehet a kettőt egy napon említeni.
LordOfTheFifa: Tudod kinek van kedve berakással pöcsölni!
Anti Guru: Káromkodtál, szevasz!
HC Laca: A PES5-ben van igazi kihívás. Nem tudsz csak úgy keresztülrohanni a védelmeken, fel kell őket törni, ami nagyon kemény. Már hármas fokozaton sem könnyű a feladat és hat fokozat van! De megéri, mert az az igazi sikerélmény, amiért megküzdöttél!
Tifbox: Nem tudja valaki, hogy mikor jön ki Xbox-ra a Tif?
Anti Guru: Gondolkozzál öreg! Sony, Microsoft, dereng? Egy hét bann!
PESMaster: A legnagyobb a Pro Evo! Fél év rendszeres játék után is találkozol olyan dologgal, amivel előtte még nem! Minden meccs más meccs. A változatosság gyönyörködtet.
IloveFifa: Mi van, nektek nincs szemetek? Beszéljünk a hangulatról, az a legfontosabb és az csak a Fifának van! Vagy itt mindenki pesszexuális lett? :O
PESMaster: Tévedsz! Mi lenne, ha ki is próbálnád a Pro Evo-t mielőtt minősíted? Jobb hangulatot semmi nem garantál, mint a tökéletes játékmenet! És a grafikája is szebb!
IloveFifa: Hmm, tényleg ki kéne próbálni... De akkor is Fifa rulez!
pesszexuális: Naná, majd fifaszexuális leszek! Érted: fif-aszexuális! :DDD
Anti Guru: Elegem van belőletek!!! Senki nem ért a szóból!? Akkor ezentúl nemcsak bann-t osztok, de olyan vírust küldök a renitens alakoknak, hogy szétesik a PC-jük!!!
McLoad: Küldj csak tesó, én Macintoshon nyomulok :-)
Anti Guru: te *!#&-ott kretén, elmész te a putris &#%!-ba szét*#&%-om az agyad és a %#!*-dat belenyomom a #%*&-ba, aztán
McLoad: Nocsak! Barátunkat megütötte a guta? Vagy önmagát moderálta? :V
PESMaster: Legalább lehet normálisan kommunikálni. :)
Mártír: Na idefigyeljetek ganajtúrók. Ennyi gilisztát én még egy rakáson tekergőzni nem láttam. Anyázni, csak azt tudtok, fingfelhők. Nem fogok én itten megfeszülni értetek. Szétlegyezlek benneteket, azt semmik lesztek. Röhejes banda. Téma bezárva.

MARTIN BELESZÓL!

...hát ilyen tesztet sem olvastam még!

És valószínűleg Mártír állta a szavát, több hozzászólás ugyanis már nem érkezett. Nem sokra rá a topikot törölték a szerverről. Hogy felépült-e Anti? Hogy Tif my life összejött-e FiFasztárral? Hogy ki az a rejtélyes Mártír? Homály. A mi szempontunkból mellékes. A lényeg úgyis kiderült. Vagy mégsem?

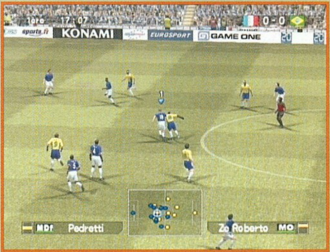
Fordult-e már elő veled életed során, hogy egy stabil, biztonságosnak hitt nézeted a fokozatosan felerősödő ellenvélemények hatására veszélybe került volna, ám te nem hagytad magad meggyőzni? A sztereotípia makacs dolog, ellenáll a változásoknak, ezért is olyan nehéz leszámolni többek között a faji előítéletekkel – és a Fifával. A Pro Evo évek óta hódít, erősödik, népszerűsödik, ám stabil második helyét nemigen cseréli elsőre: sokan inkább a megszokásaikban bíznak, semmint az érzékszerveiknek hisznek. Pedig a PES mára mintegy mellékesen **a legszebb fociprogrammá nőtte ki magát** és választható lehetőségek tekintetében sincs szégyenkeznivalója, játékban pedig hagyományosan verhetetlen. A program Achilles-sarka viszont mindig is a licencek viszonylag alacsony száma volt. A jogdíj-hercehurca mögé mi ugyebár nem látunk, mégis biztosra vehetjük, hogy nem az akarat hiányzik a Konami részéről, amit ezúttal be is bizonyítottak nekünk. Most figyeljetek! A srácok egy döbbenetes biciklicsellel átverték a világot: a programban **majdnem minden játékos eredeti néven is szerepel** a valóság egy az egyben leképződéseként! Mi a trükk? Edit Mode, Register player. Kiválasztod a csapatot, és egyesével a kamunevű játékos-alteregókat lecseréled az eredetire!

Aki űzi, tudja: a valódi focinál előfordul, hogy nem vagy formában. És ha nincs jó napod, akkor bizony hiába fújtatsz, szitkozódsz, könyörögsz, nyögsz-nyelsz, nyerni aligha nyersz, de legalábbis a játék öröme biztosan elvész. A PES-nél is pontosan ez a helyzet, az élmény forma- és tudásfüggő – utóbbi fokozottan igaz a kezdőkre. Ennek a játénak nem lehet csak úgy nekiesni, mert garantáltan beltörik a fogad. **A PES-nek időt kell adni!** Különös fajzat, meg kell dolgozni a bizalmáért. Tisztelned kell és szeretned. Nyerd el a jóindulatát, törődj vele, gondozd és mindenekelőtt játssz vele, hidd el, előbb-utóbb meg fogja hálálni! Légy türelmes, lassan fog megnyílni, de apránként egy hihetetlenül gazdag világ tárul fel előtted. Aztán ahogy fokozatosan összebarátkoztok, megmutatja neked az igazi arcát. Hirtelen rádöbbensz, hogy együtt csodálatos dolgokra vagytok képesek. A PES varázslat.

A legfontosabb: idővel **örömöd fogod lelni a játékban**, *még akkor is, ha éppen nem nyersz*. Én például mindennél jobban szeretek egy-egy látványos támadást végigvinni és néha akár egyetlen feledhetetlen mozzanatért is érdemes a legunalmasabb meccset is végigszenvedni – akárcsak a valóságban. *Miii, hogy vannak unalmas meccsek?* – hördül fel a publikum. Hát persze, hiszen ez is benne van a fociban, éppúgy mint a – szintén ritkán előforduló – gólzápor. A PES-ben **nincs két egyforma meccs és a gólok is hihetetlen változatosságot mutatnak**, (még öngólból sincs két ugyanolyan). Kikaphatsz egyetlen kontrával, hiába szögezted saját kapujához az ellenfelet 89 percig, de történhet épp fordítva is. Van, hogy az Istenek is ellened esküdtek, mikor még a belső kapufáról is kifele pattan a laszti, máskor pedig minden összejön és lyukasra szaggatod a hálót. Megeshet, hogy meglepően könnyen levered a MU-t, aztán simán kikapsz a West Bromtól. Egyrészt figyelembe kell venni a felállásokat, másrészt a csapatok formája változó. Egy a bajnokságban szorult helyzetben lévő elszánt kiscsapatot feltörni sokszor keményebb dió, mint egy flegma sztáralakulatot megregulázni. Néha feltűnik, hogy valamelyik játékosodnak nem megy, csak alibizik – ez benne van a pakliban, rögtön cseréld le! – ugyanakkor a gyengébb képességű cseregyerek meg éppen szárnyakat kapott és meglepetésre megnyeri neked a meccset. A játékosaid embernek tűnnek, ugyanazt a cselt nem mindenki képes megcsinálni, néha még a labda is elpattan, sőt az ellenfél is hibázik. Megesett, hogy az amúgy zseniális Gigi Buffon egyenesen Gilardinonak dobta ki a labdát, amit a srácom higgadtan ki is használt. A csúcsrangadó a Juve számára elúszott, hogy aztán mit kapott szerencsétlen kapus az öltözőben, azt nem akarom megtudni soha.

Ami mindenek előtt naggyá teszi a Pro Evot, az az egyedülálló irányítási rendszer. Mozogni és cselezni egyaránt a direkcionális gombokkal tudsz, fontos szerepet kap még a sprint időzítése és persze az akciógombok. Főszerepben a finom mozdulatok és az ütemérzék van. Aki megszokott hűhó-cselekre bazírozik, az csalódik. Itt nem lehet a kapussal végigvinni a bogyót valamelyik gomb ütemes nyomogatásával, mert nincsenek mindig működő húzások (és a kapusod nem is tud cselezni). Ennek következtében hál'istennek nem tud ráállni a kezed egyetlen jól bevált sémára, így a játék nem laposodik el. Mindenek előtt érezz rá a ritmusra! Jól működnek a hirtelen irány- és / vagy ütemváltások, a gyors passzok, a széles keresztlabdák és lendületből nagyon szépen el lehet menni a szembejövő (de nem a melletted futó!) védő mellett. Vésd észbe az aranyszabályt: ami váratlan, az mindig esélyesebb. Például lefordulni egy emberfogóról nagyon nehéz, de inkább fog sikerülni a „logikátlanabb" irányba, mivel a védő arra nem számít. Minden meccs és ezen belül minden szituáció képlékeny, hogy mit hozol ki belőle, az tőled függ. Jelen esetben helytálló a közhely: **ezt a játékot ésszel játsszák.** Az alaptudásod bázisán aztán egyre magabiztosabban fejlesztheted a technikádat. Például a d-paddel egyre precízebben tudsz majd bánni, először váratlanul visszaveszed a labdát (hátraarc jó ütemben) később már ügyes mozdulattal el is fekteted az ellent (menetirányra merőleges mozdulat éppen jókor), majd mikor már a hiperfinom testcseleknél tartasz (nagyon apró, villámgyors flikk-flakk a kereszten) akkor érzed azt, hogy tudsz valamit – és ekkor jöhet a biciklicsel meg a Zidane-rulett is. A játék rengeteg alap illetve haladó mozdulatot tartalmaz: háromféleképp veheted át a labdát, de át is lépheted (ha bejön a tizenhatoson belül, visítasz!), kényszerítőzhetsz, elegánsan kiugrathatod a társat, súlypontot válthatsz keresztlabdával, laposan akár távolabbi játékosnak passzolhatsz, váratlanul talppal megállíthatod a labdát, így kedvedre húzogathatsz is, vagy éppen orcátlan lövő csellel egyszerre két védőt bolondíthatsz meg (a gyönyörtől oákolsz), a kapus mellett pazar csellel elhúzhatsz, de kétféleképpen át is emelheted a boldogtalant. A szabadrúgás pazar (van kombináció is), a kapura lövés csíkrendszere külön misét érdemelne (most gyorsabban töltődik), de ha meglátogatod a Training pontot, ott mindent megtalálsz. A bíró sokat fejlődött, okosan alkalmazza a les- illetve az előnyszabályt, van, hogy csak az akció után mutatja fel a lapot, ha pedig a helyzet megkívánja bírói labdával folytatódik a mérkőzés – de előfordul az is, hogy téved. Nagyszerű, hogy a PES-ben mindig tudod, mi miért történt, sosincs az a bárgyú érzésed, hogy valami pusztán azért következett





be, mert az így van beprogramozva. Hangulatfokozó elemekért sem kell a szomszédba menni, meccsek előtt ütős bevezető képsor fogad, (látsz például címert gyepre kivetítve), mérkőzés után pedig összefoglaló és egyéni minősítő osztályzat vár. Jóllehet formailag és tartalmilag a jelenlegi rész változott a legkevesebbet, mégis az apró finomításoknak se szeri se száma. A kapusról, a bíróról és egynémely új mozdulatról már volt szó. Ezúttal van téli meccs is, továbbá új licencek, bővített Master Leauge (ami egy zseniális Konami-féle rendszer komplex eseménynaptárral, de ennek felfedezésének örömét meghagyom neked) és online (azt mondják durva jó: mindig találsz a szintednek megfelelő társat, párosozhatsz is és bár csak exhibition meccset játszhatsz, összteljesítményed alapján a ranglistán lépegethetsz)

Tökéletes foci? Szó nincsen róla. Sokan hibának róják fel, hogy nehezebb lett helyzetet kialakítani és hogy védekezésnél rengeteg apró szabálytalanság tördeli a játékot. Én nem. Előbbi a kihívást fokozza, utóbbi szintén nehezítés és sok gyakorlással kiküszöbölhető. Valódi gond adódhat viszont az emberváltásnál, valamint néha nem oda passzol a srác, ahova várnád és nagyon bántó, hogy hatos fokozaton a játék ellened fordul. Na és persze ott vannak a sokat emlegetett licencek. Az rendben van, hogy az olasz, a spanyol és a holland bajnokság csapatai, valamint az Arsenal és a Chesea 95%-os pontossággal szerepel, és hogy a legtöbb játékost regisztrálni lehet, de a felállások hagynak kívánnivalót maguk után és a csapat-, valamint bajnokságneveket is egyesével be kell írnod. Ezt orvosolja némiképp az Edit, ahol túl mindenen még a zászlót is újratervezheted az együtteseknek és saját csapatot is kreálhatsz.

A program legeslegzseniálisabb része egyértelműen a kooperatív játék, ahol képzett társa(i)ddal fantasztikusan izgalmas és látványos meccs-orgiákat nyom(hat)tok. Ez annyira tutifrankó, hogy utána egyedül már nem is szívesen játszol. A végére még egy érvet tartogatok. Ha nekem nem hiszel, higgy a földkerekség legjobbjainak: a brazil focisták legutóbbi magyarországi kiruccanásukkor, 2004 tavaszán, külön óhajra szállodaszobánként egy-egy PS2-t kaptak. Na és mit gondoltok melyik játékot áhították hozzá? Hát persze, hogy a PES-t.

samatőr
samu@576.hu

PRO EVOLUTION SOCCER 5

KONAMI

PS2, XBOX, PSP

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

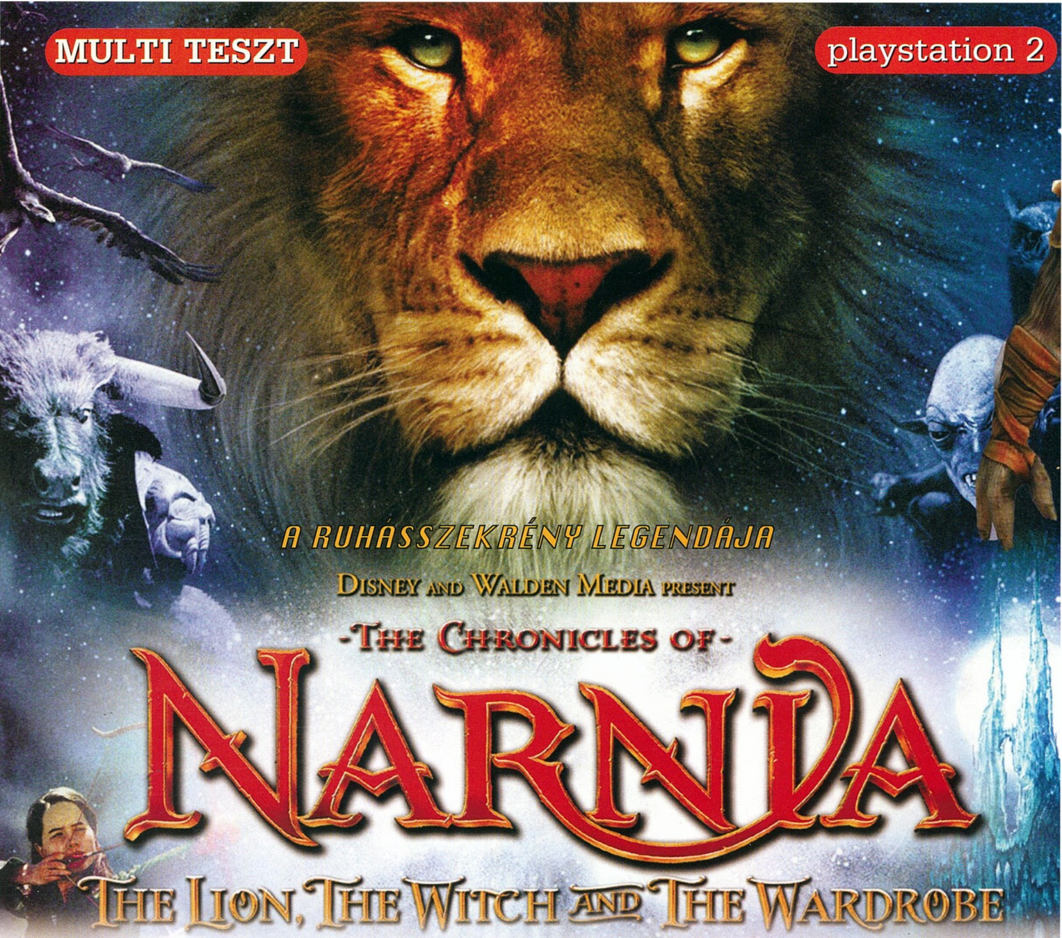
PS2 — 1-8 Játékos, memóriakártya 8mb, analóg irányító (dual shock)

XBOX — 1-8 Játékos

✓ professzionális és evolúciós, ez a foci!
× az előítélet csúnya dolog, ahogy a menü zenéje és a hiányos licenc is, nem kapott 53 oldalt, ahogy érdemelte volna

XBOX **PS2**

9.5 pont



Gyereknek lenni jó! Nem csak a 2 hónapos iskolai szünet miatt, hanem mert egy gyereknek boldogságot okozni sokkal könnyebb, mint egy felnőttnek. Ez utóbbiakat ugyanis köti a realitás könyörtelen kötele, és a Télapót már csak pikáns viccekben emlegeti fel. Hiszen ahhoz, hogy az öreg egy este minden potenciális (tehát ahol a télapó kultusz virágzik) karácsonyfa alá ajándékot vigyen, kell minimum félmillió rénszarvas az ajándékok súlya miatt, és ezeknek olyan sebességgel kell azt a néhány millió tonnás szánt húznia, hogy az pár ezredmásodperc alatt porrá ég a légkörben télapóstul. De a felvilágosulatlan kiskorúak ugyanígy kajálják a harriputtyert, és valószínűleg mindenhol felforgatják majd a ruhásszekrényeket az új és impozáns című **The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe** játék, film, és könyv végignézése-olvasása után.

(A játék változat viszont hasonló veszélyeket rejt, mint a King Kong game, szóval aki majd meg akarja nézni a filmet, az kerülje addig a végigjátszást, ellenkező esetben a moziban a szórakozást a kukorica vagy drazsécukor dobálása jelenti majd neki. Még az átvezetők is ugyanúgy a filmből vannak, mint a hivatalos adaptációknál általában, aminek én örülök, mert ennyi elég is volt idén a gyerekes filmekből – már úgy értem, amiben a különféle képességű és sorsú kölykök győzik le az igen gonosz ellenséges felnőtteket és egyéb kreatúrákat.)

A Narnia négy hősét vidékre küldik, egy professzor házába, ahol egy öreg és szigorú nő az aktuális rossz figura (figyelitek, hogy nevelik a történetek tudat alatt arra a gyerkőcöket, hogy aki öreg és ronda, az egyben gonosz is?). Ám egyszer bújócskázás közben a legkisebb lány, Lucy, egy nagy szekrényben talál búvóhelyet, ami nem is szekrény, hanem egy álcázott átjáró Narnia világába! A többiek persze nem hisznek neki, de hamar kiderül, hogy igaza volt, és a kalandok elkezdődnek.

Bár ha pontosabban akarok fogalmazni, akkor a kalandok már a bombázások alatt elkezdődtek, mert eme első fejezetet használja fel a játék az alapok betanítására, hogy a család az égő házból lejusson a légópincébe. Ez a feladat nekem más alapból gyanús volt, mivel a képernyő tetején visszaszámláló óra nyilvánvalóvá tette, hogy időre kell véghezvinni a dolgot, amit én igencsak rühellek. Sietni, sietni, pedig nem szex ez, hogy időre menjen, mert kezdődik a Forma 1 közvetítés. Na mindegy, szépen betörtem Peterrel, az erősebbik fiúkarakterrel az ajtókat, az elemlámpás Susannal megkerestem az ágyában alvó Lucy-t (pedig közben remeg az egész épület, és ég a lakás, biztos mákteát adott neki az anyja, mint ahogy a hiperaktív kölyköknek általában szokás), vettem Péterkének egy dupla erő tulajdonságot, hogy erősebb ajtókat is be tudjon törni, bútorokat tologattam, Edmund póznát mászott, és már jött is az első fejezet vége.

Mint látjátok, megvan hát a négy hős fiatal. Peter erős, nagy harcos, ha oda kell csapni, akkor ő csap oda. Edmundka még csak most serdül, de fára és egyéb dolgokra mászni már remekül tud. Susan a távolsági fegyverek szakértője, valamint varázslatos pánsípjával varázslatos dallamokkal tudja segíteni a csapatot. Legvégül pedig Lucy, aki könnyű súlyánál fogva tesztelheti a befagyott tavakon az átkelést, és kis méretei miatt minden lyukba és nyílásba befér. Ez az összeállítás bármelyik RPG vagy fantasy játékba ideális parti lenne, és valami ilyesmi lehetett a célja a készítőknek is, csak hát egy sietve legyártott filmadaptációban nem lehet olyan mértékben kidolgozni a szabályrendszert meg a csatákat, hogy az kielégítsen egy hardcore szerepjátékost. Na, meg a másik az, hogy ez megint egy olyan alkotás, ami kimondottan a gyerkőcöket célozza meg, így a túlbonyolítás teljesen felesleges lenne. De becsületükre legyen mondva, mégsem taknyoltak össze valami híg kakit, csak hogy a film remélt sikerét meglovagolva tegyenek szert nagy bevételekre, és ha szerintem egy feldolgozás megállja a helyét az alapmű ismerete nélkül is, az már elég jó minőségi szintet jelöl.

A gyerekek képességeihez elég változatos feladatokat tudtak gyártani, ráadásul képesek páros összefogásban dolgozni, és elég sok megvásárolható speckó dologgal is rendelkeznek. Lucy például hógolyón egyensúlyozva szedegethet fel föld felett lebegő pénzérméket és egyéb gyűjtenivalókat, egy erősebb társával összefogva pedig húzni lehet őt – amivel átjut mondjuk olyan magas hóakadályon, ahol önmagától képtelen lenne, és támadásként ebből a húzott pozícióból lendítik előrefelé. A lyukakon automatikusan bujkál ki és be, csak oda kell manőverezni vele egy ilyen járathoz. Edmund már az első pályán is egy faágat szerez, majd a tűznél meggyújtva fáklyaként használja egyes helyeken úgy, hogy mondjuk felgyújtva az erdőt megakadályozza az ellenség utánpótlását, húzza maga után Lucy-t, vagy a nyakába veszi a nagyobbik csajt, bátyjával karöltve pedig elég hálátlan szerepet kap, mert Peter pörgeti maga körül és így okoz igen nagy sebzést illetve sérülést, amivel komolyabb akadályokat és képesek lerombolni. Susan kiválóan dobál hógolyókat, amivel tüzeket is képes eloltogatni, de egyes helyeken kap rendes íjat is, amivel jó messzire lövöldözve segíti az előrejutást. Zenélős képességét már említettem, de a lány leginkább altató nótákra szakosodhatott, mivel a harcban csupán elaltatni tudja a monstereket, ezenkívül rejtett pajzsocskákat (gyűjtögető életmód) és szobrokat (lásd később) tud láthatóvá tenni.

A játék folyamán megvásárolható képességek száma sem éri el mondjuk egy Champions of Norrath szintjét. Lucy vehet gyógyító, később újjáélesztő tudományt, és ügyesen meg tudja lovagolni a farkasokat, amivel a vezérelt állatot a többiek ellen tudja fordítani egy kis ideig. Mindösszesen Lucy 15, Edmundka 13, Peter 17, Susan pedig 13 extra képességre tehet szert némi pénzért, de ezek között elég sok olyan van, ami közös a négy gyerekre nézve, mint például az életerő növelés, vagy a fiúknál az egy ütéses (farkas) lecsapás. Nem kell fanyalogni ezen viszonylagos egyszerűség láttán, hiszen egyrészt nem csak egy sima akciójátékot kaptunk, amiben idióta módjára kizárólag a harcra kell koncentrálni, másrészt pedig nem kell kistesónknak hatszor elmagyarázni egy nap, hogy melyik tulajdonság mire jó. Elakadni sem nagyon lehet, hiszen mindenről kapunk tippeket a képernyőre, csak angolul kell tudni hozzá természetesen. Az pedig, hogy melyik tárgy vagy egyéb dolog melyik gyerekkel használható, működtethető, széttörhető vagy megmászható, arról a rajta megjelenő kis képecske ad információt. Én tutira összekevertem a két srácot, és szegény Peter nem tudta, miért akarom őt mindenáron felküldeni a különféle rudakra, de idegeskedni akkor kezdtem néha, amikor időre kellett elbújni valami elől, és a két fiút mindig a rossz ikonnal jelzett búvóhelyre vittem, ahol persze csak álltak és néztek, miközben az időm meg vészesen fogyott.

A játékmenet is viszonylag könnyű. Bár éppen ezt akartam felírni magamnak, mint negatívumot, amikor összeakadtam egy nagy ogrefélével, mint főellenféllel, és az első három próbálkozásom a megölésére kudarcba fulladt. Harmadszorra viszont meglepően könnyen















ment, amikor már pontosan tudtam, mit is kell vele csinálni. Szóval, addig kellett ütlegelni, amíg meg nem jelent a feje felett Lucy ikonja, akkor vele kellett odarohanni és a Négyzettel felmászni a fejére, majd a többiekkel tovább ütni a nyomorult óriást. Ekkor azonban jöttek a rohadék nyilazó törpék, akiket Susannal kellet lenyilazgatni, persze miközben a pucér goblinfélék támadásainak is ki voltam téve. Majd megint ütlegelés, két gyerek felmászása, törpék, ütlegelés, három gyerekkel megmászni a lényt, törpék, és végül a megváltó halál. Az egész műveletben és a csatákban viszont az a legidegesítőbb, hogy a gép által irányított gyerkőcök rohadtul tesznek arra, hogy az általam terelgetett játékost éppen három farkas akarja szétszedni, és csak ott ácsorognak, nagyon ritkán odacsapva egyet a támadókra. Ráadásul a szörnyek is azt támadják, aki éppen irányítva van, ami felettébb kellemetlen Susan esetében, hiszen nem tud tőlük nyilazgatni, illetve nem a sziklatetőn kempelő és onnan lövöldöző törpét veszi célba, hanem a fél méterre tobzódó farkasokat.

Ezért, no meg a „mókafaktor" teljesebbé tétele érdekében ajánlom, hogy mindenki használja ki a kétjátékos módban rejlő lehetőségeket! A második pléjer ugyanis bármikor be- vagy kiszállhat a kettes kontroller segítségével, és igen jól megnöveli a hatékonyságot. Például nem kell Lucyra kapcsolgatnunk, ha kevés az életerőnk, miközben a legsérültebb csapattagunk jól meg is hal, hanem ezt elvégzi az éppen nem annyira leterhelt barátunk. Ha tehetjük, mindenképpen próbáljuk ki eme játékmódot is, mert tényleg nagyban megnöveli a játék által nyújtott élvezeti szintet. A harc mellett azért akad gondolkozós és ügyességi elfoglaltság is, bár azt, hogy jégtáblákon csúszunk le egy jégfolyosón, elég nagy ötletlopásnak tartottam. Fel is hívtam Csipit, hogy ugye a Zeldában volt ez először, de éppen mérges volt, mert elakadt a Resident Evil 4 első öt percében, és valamit morogva lecsapta a kagylót.

Bár a game grafikáját sokan dicsérték, én nem voltam annyira elragadtatva tőle. A táj tényleg szép, de semmi extra nincs benne. A gyerkőcök kidolgozottsága is hagy kívánnivalókat maga után, noha a fiúk a szekrényből elemelt női bundákat később lecserélik komolyabb harci öltözékekre, amikhez kard és pajzs is jár (hiszen a történet szerint ők Narnia földjének felszabadítói, kik megtörve a Fehér boszi uralmát, visszaadják a trónt Aslannak, az oroszlánnak). Pár extra dolog azért örvendezésre ad okot, példának okáért a rendes, személyre szabott árnyék, ami sajnos nem dinamikus, tehát egy tábortűz körül mászkálva és mindig ugyanabba az irányba néz, még igzbogzon is (egyéb említésre méltó eltérést sem találtam a két verzió között, ami nem meglepő annak tudatában, hogy a gép csupán méreteiben és súlyában nagyobb számottevően a péeskettőnél, a béna és ronda programokat a kóderek tudatlanságának köszönhetjük mindkét platformon).

Úgy látszik a filmes átiratok végre kezdenek értékelhető formát ölteni, amit a King Kong is jól prezentál. Egy közepesen nehéz, elég lineáris menetű, de 12 év körül is teljesen élvezhető stuffot kaptunk a Narniával, ami megjelent a Boksz mellett Nintendó fakockára is, és van benne többek között két beszélő hód. Örvendezzünk hát!

Dzsorina

MARTIN BELESZÓL!

Nem tudok haragudni a film (és a játék, meg a könyv) kiagyalójára: tényleg iszonyú siker a Harry Potter, meg úgy általában ez az egész „kiscsávók és kiscsajok eszméletlen látványos kalandokba keverednek" téma, és valljuk be, inkább nézünk gyerekes, de felnőttesen látványos filmeket eszméletlen filmtrükkökkel, mint gyerekes, de látványtalan szemetet, ahol az egész sztori egy belvárosi játszótéren bonyolódik. Betalálós ajándék kölyköknek Karira!

THE CHRONICLES OF NARNIA: THE LION, THE WITCH AND THE WARDROBE

BUENA VISTA GAMES

PS2, XBOX, GC, DS, GBA

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

PS2
1-2 játékos
memóriakártya 8mb (100KB)
analog irányító (dual shock)

XBOX
1-2 Játékos

✔ ahhoz képest, hogy filmfeldolgozás, egész jó!
× igen lineáris, megyünk előre azt' kész, főleg gyerekeknek készült

XBOX PS2

8 pont





CRASH BANDICOOT – ALMÁK NÉLKÜL?

Ha a Crash sorozat mászkálós tagjainál ugyan jól megfigyelhető is egyfajta minőségi romlás – mind a játékmenetben, mind az ötletekben, mind pedig a játékok kezelhetőségében, az egyéb hibákról nem is szólva (itt most a Crash 4 oltári hosszú töltésképernyőjére próbálok utalni), ugyanez a tendencia már (szerencsére) nem érvényesíthető a gokartos részekre. Mivel – szerintem – az igen jó Crash Team Racinget egy még jobb Crash Nitro Kart követte Playstation 2-ön, ezért aztán bizakodva állhattam neki a tesztelésnek, hátha az új versenyzős részt, a **Crash Tag Team Racing**et sikerül még tovább javítaniuk a készítőiknek.

Egyébiránt a Jak X cikk kapcsán jutott eszembe, hogy felesleges azon problémázni, ha egy sikeres egyéb kategóriájú játékból gokartos őrületet / vadhajtást készítenek. Mivel még mindig kifizetődőbb, ha ismert szereplők vannak egy játékban, mintha teljesen ismeretlen nevekkel próbálnak eladni egy hasonló stílusú stuffot (lásd pl. a Sony nagy „Mario Kart gyilkos" Speed Freaks-ét, saját lúzer hősökkel, amit ugyan agyon hype-oltak az Official magazinokban, mégis csúfos bukás lett belőle). És amíg világ a világ, a pénz fog beszélni, és ha teszem azt, a Martinnak kidobnának ötmillcsi dolcsit, hogy csináljon MGS kartot, szerintem ő sem utasítaná vissza… **(5 millió dollárért én még azt is eskü alatt vallanám, hogy egész életemben egy MGS kart játékra vágytam. Martin)**

Az új Team Racing meglepő módon szakít a hagyományokkal, hiszen míg az előző két részben, a versenypályákat összekötő világokban, az átvezető köztes helyszíneken is gokart használata volt kötelező, addig a Tag Teamben bizony húzós kis mászkálós részeket is teljesítenünk kell a továbbjutás érdekében, és járművek volánja mögé csak a versenyek alatt pattanhatunk, azaz egyfajta furcsa keverékét kapjuk az előző Crash részeknek. Ez a fajta stílus-összekutyulás ritkán vezet csak eredményre, a Tag Team is igen felemásra sikerült. Hiszen a mászkálós rész, a pályák relatív egyszerűsége, kevés száma, és kis területük miatt, az igazi Crash fanatikusoknak nem lesz kihívás, addig a CTR fanok szintén húzhatják a szájukat, hiszen a versenyek is igencsak meg lettek variálva, és az eddigi két játékban megismert ügyességi részek helyett most inkább az őrült lövöldözés került előtérbe.

A game tehát sokat változott, megjegyzem hátrányára, de mégsem tartom rossz játéknak, inkább csak egyfajta visszalépésnek az előző részekhez képest. Sőt, továbbmegyek, a stuff az elején igencsak zavaros-összevisszaságnak tűnik, és csak két-három óra nyüstölés után kezd felszakadozni a káosz, és kitisztulni a kép, hogy mit miért is teszünk – innentől kezdve viszont már tudatosan játszva nagyon hamar kipörgethető a Tag Team Racing.

A sztori szerint egy furcsa. Öt különböző érára osztott vidámparkban játszódik a történet, hogy ki és miért száll be a versenyzésbe, azt mindenki végignézheti az irányítást szájbarágó tréningrész utáni második CG animációban. A világok kezdetben – egy kivételével – teljesen zárva vannak, hiszen valaki lenyúlta a kapukat nyitó drágaköveket, úgyhogy a mászkálós és versenyzős pályákon a fő cél, hogy összegyűjtsünk annyi kristályt, amivel már aktiválni tudjuk azokat az ugrópadokat, amik az ellopott drágakövekhez visznek minket.

Az öt világban (Mystery Island – egyfajta „Kincses szigetnek" is felfogható; Astro Land – a futurisztikus rideg fémvilág; Happyliy Ever Faster – ez egy kettéosztott középkori pálya, ahol az egyik részén állandó a boldogság, és a napsütés, míg a másikban örök sötétség honol; Tomb Town – az ókori Egyiptomba kalauzol el minket; és végül a poénos elnevezésű Tyrannosaurus Wreckes világ, ahol az őseink életében nyerhetünk bepillantást, ráadásul ez a világ is meghasonlott, hiszen egyik részében állandó a forróság a bugyogó lávafolyamok miatt, addig a másik felében még javában tart a jégkorszak) és a köztes hatodik pályán (a Parkban) rengeteg elvégzendő feladat vár arra, hogy valaki elvégezze azokat. A felsorolás most elmarad, csak néhány példát fogok megemlíteni. Beszéljünk mindenkivel, legfőképp az ismert szereplőkkel (szinte a régi banda teljes kemény magja szerepel a CTTR-ben, plusz kapunk még két új szereplőt is), ők általában különböző missziókkal látnak el minket (START menü – Missions alatt találod az elvégzendő feladatokat), vagy alkatrészeket, tárgyakat kell megszereznünk nekik, vagy épp új kosztümökre vágynak. Mindezekért cserébe persze kristályokkal jutalmazzák a fáradozásainkat. Alternatív ruhákat saját magunknak, illetve a versenytársainknak a mindenfelé strázsáló park-alkalmazottaknál tudunk venni, igaz a vége felé igencsak borsos áron mérik a portékájukat. Vásárolni pedig a mindenhonnan felszedhető, és a ládákból kiverhető aranyérmékért tudunk, sajnos a játékból eltűntek a jó öreg régi „almák", ami mondjuk érthető, hiszen maximum egy zöldséges állna velünk szóba, ha almákkal akarnánk bizniszelni. (Újdonság még, hogy a pályákon elszórva találni dobozos üdítőket is, ezeket megszlopálva adott ideig duplának számítja a program az épp felszedett érméket). Minden pályán van egy csirkés küldetés (csirkéket kell időre összeszedni), rejtett kristályok





(általában a legelérhetetlenebb helyekre vannak felrakva), titkos kapcsolók tömkelege, és természetesen a mini-játékok, illetve a versenypályák bejáratai / park alkalmazottai. A mini-játékok egyébként elég bugyutácskákra sikerültek, általában lövöldözni kell bennük, de érdemes szórakozni velük, hiszen ha 100%-os kipörgetésbe ezek is beleszámítanak.

Nézzük a versenyfajtákat, hiszen a hagyományoson kívül (Race) vannak még egynéhány. Fast Lap – a legjobb köridőt kell megdönteni, Rolling Thunder – egy kör alatt adott számú ellenfelet kell kilőni, Run and Gun – egy kör alatt adott számú tárgyat kell szétlőni, Crashinator – egy kör alatt adott számú tárgyat kell felborítani/nekimenni. (A versenyek megnyeréséért persze szintén kristály(ok) járnak.) Ezek mindegyike elég vérszegény, többségük első nekifutásra teljesíthető, ami nagy kár mivel a régi ládakiütögetős idő elleni futamok, vagy a CTR betűk összeszedése volt az igazi ereje a régebbi gokartos Crash-eknek, azokhoz a versenytípusokhoz valódban ügyesség és reflexek kellettek. Most inkább marad a turbózás, meg a lövöldözés, amit még is fejelhetünk, ha összekapcsolódunk valamelyik ellenfelükkel (Háromszög), ebben az állapotban extra tűzerőre teszünk szert, és még váltogathatjuk is a szereplőket a gépágyúk mögött (blokk). Idővel aztán minden szereplőhöz extra járgányokat nyithatunk meg, amiknek három fázisban még upgrade-elhetjük is a fegyvereiket. Érdekesség, hogy az egyébként elég közepes tervezésű pályákon sok tereptárgyat is szétlőhetünk, mai külön pénzmaggal jutalmaz a program.

Érdekes módon a PS1-ről áthozott sorozatok (Crash, Spyro), valahogy sosem tudtak átlépni a saját árnyékaikon, és kis túlzással még mindig a PS1-es grafikai színvonalon mozognak, ami mellett most már 2005-ben nem lehet szó nélkül elmenni. A CTTR is elég közepes grafix-szal rendelkezik, annak ellenére, hogy elég nagy a nyüzsi és a ricsaj a „vidámparkban".

Meg kell nézni a Jak X-et, ami szintén egy egyszerű kis versenyzős játék, de fényévekkel jobban néz ki, minta CTTR. Persze minden hibája ellenére is, igazán rosszat nem tudok mondani a játékról. Hiszen azért a szokásos humoros Crash fílinget maradéktalanul hozza, elég, ha csak a behozható Die-O-Rama-kra vagy a Gags-ekre (rövid poénos jelentek – általában elhalálozások) gondolunk, de egyes figurák fegyverei (van – aki egy tehenet, míg más egy zongorát vág hozzá az ellenfeleihez) sem mindennapiak, és az átvezető videók is megmosolyogtatják az embert (mint például, amikor a csirkeriporter igazgatja felvétel előtt a paróka taraját). De Crash is hozza a szokásos formáját, a töltőképernyőn például megböfögtethetjük, és meg is fingtathatjuk, és jófajta ruhákat (bébi Crash, csontváz Crash) is megnyithatunk neki.

Viszont mégsem lehetek maradéktalanul elégedett, mivel a game nagyjából egy délután alatt kivesézhető (5 óra = 90%), és program szerkezete játékmenete is sokat egyszerűsödött, persze elég nehéz lehet minden évben új feladatokat gyártani, és új pályákat tervezni (az egyik pálya egyébként a Mario Kart Double Dash-ból lett kiollózva, amit csak azért nézünk el, mert az új DS-es Mario Kartba viszont az egyik régebbi Crash Nitro Kart-os pálya – amikor az órán belül a fogaskerekeken száguldozunk – lett átteleportálva), de ez még nem menti fel a készítőket az alól, hogy kimondjuk a produktumok felett a végítéletet: a Crash Tag Team Racing a leggyengébb anyag a három gokartos Crash közül, de még így is érdemes beszerezni.

Csipi
csipimlee@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Én azt mondom, hogy nem feltétlenül visszalépés ez az új Crash rész. Nem, nem a 7 ponttal akarok vitatkozni, és azzal sem, hogy a grafika még mindig PS1 színvonal. Szerintem elég jó ötlet, hogy a gokart és a mászkálós stílust is ötvözi a játék. Talán a következő részben, ami remélhetőleg már PS3-ra jön, olyan komoly mászkálás lesz, mint a fantasztikus Crash 1-ben, és olyan gokartozás, mint a Nitro Cartban – és akkor nagyon fogunk örülni!

CRASH TAG TEAM RACING

VU GAMES

PS2, XBOX, PSP, GC

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

PS2 – 1-2 Játékos, online; memóriakártya 8mb; analóg irányító (dual shock)

XBOX – 1-8 Játékos, xbox live, system link, dd 5.1

✔ humor, hangulat
× rövid, egyszerű, kár volt rajta változtatni

XBOX **PS2**

7 pont









Nekem tökre tetszett a hatodik Star Wars film, a *Sithek bosszúja*, de nem csak azért, mert sokkal többet lézerkardoztak, meg lövöldöztek benne, mint az előző részekben, hanem azért is, mert végre megmutatták nekünk, hogy hol laknak a szőrös Yetik, és nagyon érdekes volt látni a Csubi rokonait, meg a házát is, ami egy tök szép tengerparton volt. Az mondjuk már nem tetszett, hogy a film végén klónozták a régi halott Darth Vadert, és azt is tökre hülyeségnek tartom, hogy a rosszak nekifogtak a harmadik Halálcsillag építésének, amit egyébként nem mutatnak a filmben, csak egy pillanatra látni a háttérben, és nekem is háromszor kellett visszacsévélnem a DVD-t, hogy meglássam. De ebből legalább tudhatjuk, hogy a hetedik részben is lesz Halálcsillag, amit megint fel kell majd robbantaniuk a jóknak. Amúgy nagyon sokáig nagyon irigy voltam az Ödönkére, mert neki van Gamecube-ja (igaz csak eredeti DVD-CD-vel megy :), és arra tök jó Star Wars játékok vannak. De aztán tavaly megkaptam apcitól a Star Wars Battlefrontot, ami sokkal jobb Star Wars játék bármelyiknél, és most már nem vagyok irigy, de azért idén karácsonyra már inkább egy második Star Wars Battlefront játékot kértem a Jézuskától…

A **Star Wars Battlefront 2** pedig menetrendszerűen, időre befutott, látott, elsöpörte útjából a kétkedő hangokat, és győzött. Már az előző részben sem találtunk túl sok kivetnivalót a játékban, csak a relatíve túl hamar kivesézhető egyjátékos módra hivatkozhattak a „Star Trekesek", de idén már ezt az egy fogást sem hagyta magán a *Lucasarts*: egy minden ízében továbbfejlesztett, kibővített, megreformált one player szekcióval ellátott folytatást dobtak a piacra, amiben ráadásul – sokunk legnagyobb örömére – már nem csak a bolygók felszínén dúló harcokban vehetünk részt, hanem végre valahára felkerültek a DVD-re a klasszikus űrcsaták is!

Mivel a játék azért masszívan online *multiplayer*, így mindkét verzióban megtaláljuk az osztott képernyőt, a hálózati játék opcióját, és az Xbox-osban természetes van system linkes lehetőség is. Bár a játék még mindig nem tartozik az agyszaggatóan furmányos, elgondolkodtató alkotások közé, azért az „újszülöttek" részére ismét van tréning-mód, illetve az űrcsatákat is külön menüpontban magyarázza el nekünk a gép. Érdemes még megemlíteni, hogy a beállításoknál megint csak változtathatunk a külső és a belső nézet között, és hogy akiknek se idejük, se kedvük végignyomni, vagy belekezdeni, egy jó néhány csatát tartalmazó hosszú kampányba, azoknak ott az Instant Action, de mivel nem szeretném a tavalyi tesztben leírtakat ismételni, inkább nézzük át mely pontjain is változott a játék.

Az előd Galactic Civil War része ment a kukába, helyette viszont itt a zseniális Rise of the Empire, ami szintén egy lineáris történetes játékmód, csak épp most az ellenkező szemszögből követhetjük végig a filmek eseményeit, méghozzá a legendás 501-es Légió szemszögéből! Ez a kezdetben egyszerű rohamosztagosokból álló csapat a bevetések során olyan hírnévre tesz szert, hogy a játék végére, méltán nevezhetik őket Vader Öklének, nem mernék rá megesküdni, de mintha ők szerepelnének a Republic Commando-ban is. Az 501-esek minden fontosabb csatában részt vettek, és mivel a játék nagyban épít az Epizód 3-ra, így az ott látható összes helyszínen megfordulhatunk majd Mygeetotól Mustafarig. A játék elején persze még mi vagyunk a jófiúk, így a vezetőink is a Jó oldalról kerülnek ki: Ki-Adi-Mundi, Ayla Secura, vagy a Kashyyykra személyesen ellátogató öreg Yoda mester csatlakozik hozzánk, azonban a Jedi Templom elleni támadástól kezdve már olyan kisérőket kapunk, mint a gyerekgyilkos Anakin Skywalker. Ahogy lépdelünk előre az időben, természetes egyenruhát vált az 501-es Légió, és jó néhány olyan küldetést is végigjátszhatunk velük, ami egyik filmben sem volt látható, mint például a Birodalmi diplomácia elnevezésűt, ahol jó Birodalmi szokás szerint a diplomácia kimerül abban, hogy lemészárolunk mindenkit. De egyéb nagyon finom, zamatos küldetésekben is részt vehetünk majd, minden poént lelőni (a fiatal Boba Fett visszatér a Kamino-ra, az 501-esek védik a Halálcsillagot ;) ugyan nem szeretnék, de a Star Wars fanok zabálni fogják, azt megígérhetem. A sztorin nagyot dob, hogy egy katona meséli el a saját szemszögéből, és a személyes élményeit, viszonyait egyes Jedikkel is beleszövi. A feladataink ebben a játékmódban valamivel összetettebbek és változatosabbak, mint a Galactic Conquestben, (ahol általában vagy mindenkit eliminálni kell / vagy elfoglalni az összes Command Postot), és jóval hosszabban tartó élvezetet nyújt, mint ugyanez az opció nyújtott a tavalyi Battlefrontban.

A Galactic Conquest-t (GC) is sokat fejlődött, na nem játékmenetében, hanem a külalakjában és a tartalmasságában. Ugyan megint csak négy kampányt kapunk a GC-ben (két Birodalmit és két Szövetségit), de ezek jóval hosszabbak, mint azt előzőleg megtapasztalhattuk, több a felszabadítható / leigázható bolygó, és a térkép is sokkal látványosabb, mivel most nem csak néhány égitestet biggyesztettek ki egy képernyőre, hanem a teljes galaxis látható, az összes bolygó elhelyezkedésével, és az azokat összekötő útvonalakkal egyetemben. És akkor el is érkeztünk a legnagyobb újdonsághoz: az űrcsatákhoz! Ezeket egyes bolygók légkörében illetve az összekötő útvonalak találkozásánál vívhat, aki akar, mivel a készítők nagyon humánusan benne hagyták nekünk a lehetőségét, hogy aki unja, vagy egyszerűen csak nem tetszik neki (vannak ilyenek?), az el is nyomhatja őket. A figuránk irányítását általában hangárban vehetjük át, és kortól függően az adott oldal szinte összes járművébe beszállhatunk vele, például Birodalmiak esetében többféle Tie vadász áll a rendelkezésünkre, a lázadók hangárjában pedig ott parkolnak a klasszikus X, A, B, Y szárnyú vadászgépek, de természetesen kampánytól függően az első három epizód űrjárgányai is megtalálhatóak a játékban. A járművek irányítása rém egyszerű, könnyen elsajátítható, az eltérő tulajdonságaik és fegyvereik ellenére is. A csaták egyébként nagyon látványosak, és bár nincs akkora nyüzsgés, mint a GC-s Rogue Squadronban, de Xbox-on közel ugyanazt az élményt nyújtja a Battlefront 2, köszönhetően a méretarányoknak: a Birodalmi illetve Szövetséges csillagrombolók / anyahajók ugyanis elképesztően nagyok, körberepülni sem húsz másodperc őket! Leszedni sem egyszerű a böszme nagy hajókat, mivel először a védőpajzsukat kell semlegesíteni, majd hat-nyolc kiemelt fontosságú célpontot kell szétlőni, miközben automata ágyúk, Tie vadászok, kisebb birodalmi fregattok próbálnak ropogósra sütni! Nagyon el lehetett volna szúrni a játékot egy túl egyszerű, vagy egy túl nehéz és bonyolult légicsata-rendszerrel, de szerencsére a fejlesztők ezúttal nem hibáztak, és megtalálták az arany középutat, ami jelen esetben jól játszható, de mégis összetett, filmszerűen látványos űrcsatákat jelent!

Az itt bemutatott újításokon kívül a játék szinte minden porcikájában fejlődött, bővült: több a bolygók száma, duzzadt a választható figurák listája, felsorolni is kevés lenne, hogy hányféle gyalogsági egység vethető be, a legkülönbözőbb fegyverzettel. Ezzel egyetemben még több klasszikus filmszereplő bőrébe bújhatunk (Darth Maultól Han Solo-ig), és a járművek, őrtornyok és egyéb használati eszközök / lények tárháza is jócskán gyarapodott. Kapunk egy komplex karakterlapot, jó néhány upgrade-elhető tulajdonsággal, és megszerezhető medállal, statisztikai adattal. Gondolom azt felesleges is leírni, hogy a zenék, a hangok és a hangulat miért is zseniálisak. A pályák remekbe szabottak, változatosak és gyönyörűek (csak X-en), az akció szünetmentes, és azt se felejtsük el, hogy kevés az olyan játék, amiben mind a külső, mind a belső nézet igen használható!

Szóval a Battlefront 2 egy jó nagy csokornyi újítást hozott, és jó néhány változás állt be a játékmenetben is, amik szerencsére csak pozitív irányban befolyásolják a folytatás megítélését, és amit így nem volt nehéz lepontozni, ám a végső pontszámok mégis némi magyarázatra szorulnak: az egypontos különbség a két verzió közti grafikai differenciát próbálja érzékeltetni, Playstation 2-ön ugyanis olyannyival gyengébb a látványvilág, hogy az a teljes játékra rányomja a bélyegét.

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Ezt a bombasztikus minőséget akarom látni, de X360-on vagy PS3-on! Úristen, nagyon bitang a game, és azzal a teljesítménynel és effektparádéval, amit a nextgen gépen tudnak, bele sem merek gondolni, hogy nézne ki ez a játék!

STAR WARS: BATTLEFRONT 2

LUCASARTS

PS2, XBOX, PSP

grafika:	xbox: kiváló, ps2: jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

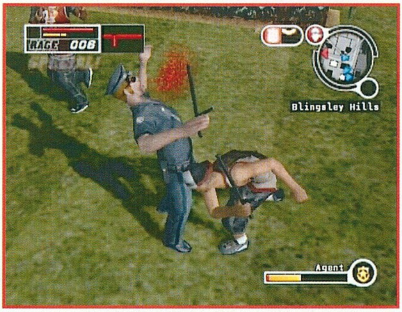
PS2	1-2 Játékos, 32 online, dpl II memóriakártya 8mb analóg irányító (dual shock)
XBOX	1-4 Játékos, 32 online, dd 5.1

✔ sok újítás, tartalmi bővítés, űrcsaták
× ps2 nem túl szép, minimálisan lehetne komplexebb, a hullák eltűnnek

XBOX	PS2
9 pont	8 pont

HANDABANDA LÁRIFÁRI









CRIME LIFE
Gang Wars

1980-as és '90-es években az utcai bandák járványszerű terjedése komoly társadalmi veszéllyé nőtte ki magát az Egyesült Államokban. 1990 környékén becslések szerint már mintegy 650.000 bandatag garázdálkodik az országban. A bandákkal összefüggésbe hozható gyilkosságok aránya több, mint aggasztó, ijesztő. A vészharangok veszettül konganak.

Efféleképpen vélekedik Hudson munkatársaival egyetemben, akiről nem tudom, hogy kicsoda, de az ő nevével dobálózni ezek szerint már biztosan jelent valamit. Számomra ugyanakkor nem kis fejtörést okozott, hogy elrettentés avagy kedvcsinálás gyanánt kezd a játék ezzel a fajsúlyos megállapítással, de mindkét esetben ügyefogyott megoldásnak tartom. Egyrészt a játékban a mi tisztünk a káoszt lesz hivatott fokozni ellenben az állhatatos, lelkiismeretes és legfőképp békés problémakezelési módozatok alkalmazása helyett (milyen lenne egy ilyen gém!), de akkor miért is kell eme valóban súlyos problémát egyáltalán megpendíteni, másrészt viszont gaztetteinket a – meglehetősen sivár – képzelet által szült Grand Central City-ben visszük véghez, tehát a valósággal font párhuzam megint csak felesleges.

A játékban szereplő személyek és helyszínek kitaláltak, kivéve, ahol azok kifejezett hivatkozással jelölve vannak. Ennélfogva bárminemű egybeesés a valósággal kizárólag a véletlen műve.

Hát ez megnyugtató. Lassan már arra gondoltam, hogy a Kovács Pistikével kell majd a közeli játszótéren rossz fát rakni a tűzre. Fent nevezett a Gatyamadzag nevű alkalmi kölyökhorda tagjaként szokott csínyt tenni, szereti a Piros Masnisok haját húzkodni és a Homoklapátosokat kicsúfolni, a Nadrágfoltosoktól viszont még ő is fél, mert ellenük még a házmester is tehetetlen. De nem! Ezúttal még egy ennél is drasztikusabb világba csöppenünk, az utcai bandák ész-enyésztő, velőontó, vértékozló háborújába. Hozzáteszem, hogy a gamma a tengerentúlon exkluzív szülőriogató ultrabruál top tíz kategória, de ennek hátterében én sokkal inkább a témaválasztást, semmint a megvalósítást látom a munkálkodni. Na de kérem, hagyjuk már a primitivizációt! Hol vagyunk már ettől... Bandázni kell? Rendben van. Vandálkodni? Oké. Bunyózni? Tökély. Pusztítani, zúzni, gyilkolni? Mire várunk, gyerünk! Jaaa, hogy ez ócska? Ne már! Pixelvér? Banyek! Műbrutalitás? Baj. Irányíthatatlan, béna, kínai piaci hamisítvány? Akkor meg minek? Játsszunk valami mással! Lapozzunk! *Ne, azt ne! Kárba vész a munkám! – samatőr*

Harrelson, városi rendőrkapitány sajtónyilatkozata:
Grand Central a bűn városa. Galerik tartják rettegésben a jóravaló polgárokat és gyermekeiket. A bandatagok egymás vérével mossák egymás vérét, miközben a civil áldozatok száma is nő. Ezt nem tűröm tovább! Ebből a városból a bűn el lesz üldözve! Missziómnak fogom tekinteni az illegális bűnszervezetek felszámolását, mert ez az, amit az emberek akarnak! Zene, bevezető film indul!

Mekkorát téved az öreg! Hiszen a forradalom csak ezután következik. Tre a nagy vagány kiskamasz ugyanis mostanra érlelte meg magában az elhatározást, hogy tanulmányai folytatása, vagy épp tisztes polgári foglalkozás választása helyett alantas ügyletekbe bonyolódik és felcsap Betyárnak. A város leglepattantabb negyedében amúgy sincs sok választása egy magafajta, karrierépítésre vágyó, ambiciózus, jókötésű srácnak, mint a helyi kiskirály jobbágyaként rázni le a hétköznapok nyűgét. De hát meséljen erről maga az érintett!

Ahogy Tre elképzeli:
*Tudod, testvérem, ez itt a Hood. A legszegényebb szegénynegyed. „A város rojtos szegélye", ahogyan az egyszerű emberek mondják. A házak, mint megannyi óriási hamutál, szürkén, taszítóan roskadoznak errefelé. Olcsó verdák koptatják az olcsó utakat. Pedig a Hood valaha jól működő kereskedelemmel a város gyarapodásához járult hozzá. Aztán, mint ebben a kócerájban minden, elkezdett ez is rohadni. A fináncok és a kalmárok Smuggler's Pointba mentek, ahol zsírosabb üzleteket üthetnek nyélbe, hála a kikötő forgalmának és mindenekelőtt a jól szervezett maffiának. Akinek nincsen sürgető dolga nálunk, az messze elkerüli a vidéket. Például a flancos Blingsley Hills-beliek. Az a gazdag rész, ahol még a kutyasz*r is aranyból van. Oda az egyszeri gengszter csak portyázni jár és közben arról álmodik, hogy egy nap villát épít majd a domb oldalába. Aztán ott az óváros, az egykori Grand Central, ahol a kínai negyed is van. A város legöregebb, legelmaradottabb zuga. Veszett fickók uralják, ez a KYC felségterülete. Hatalmas raktárépületeit mintha csak a legmocskosabb ügyletek lebonyolítására emelték volna. Dílerek, strigók, pénzbehajtók és könyörtelen földesurak tanyája ez. A Gangland közvetlenül határos a Hooddal és csak egy hajszállal kívánatosabb annál. Lecsúszott, nekikeseredett munkásemberek által lakott terület, ahol a bűn könnyen táptalajra lel. Manapság a kegyetlen, félelmet hírből sem ismerő Fejvadászok gyakorolják felette az irányítást. Aljasságuknál csak pénzsóvárságuk hatalmasabb. Láthatod, testvérem, a brutalitás Grand Central Cityben mindennapos dolog, az élet része. A város civil lakosai, éppen úgy mint a gengszterek, mindennapos élethalálharcot vívnak a megélhetésért. Csak ők nem fegyverrel teszik. Lelkük rajta. Ebben a városban mindent a bandák uralnak, aki rajtuk kívül áll, elveszett ember. Míg a nagyvezérek a koncon marakodnak, a kapzsi rendőrfőnök mohón a morzsákat söpri. Ám mostanság új szelek fújdogálnak, sokan elégedetlenek, mert sokan telhetetlenek. A kényes egyensúly felborulni látszik. Egy olajoshordón ülünk, ami bármikor felrobbanhat. Nekem egyetlen cél lebeg a szemem előtt: kitörni a nyomorból, bármi áron. Ezért határoztam úgy, hogy beállok a Számkivetettek közé. Egy napon a város a Hood banditáinak lába előtt fog heverni. Erre mérget vehetsz, testvérem.*

Ahogy Samatőr látja:
Ez itt a Hood. Már hallottam róla. Csak sokkal életszerűbb, szebb, és izgalmasabb körítéssel. De ez egy másik történet. A városrész valóban lepukkant, de ez nem a környék, mint inkább a programozók nyomorát jelzi. Itt a házak, mint megannyi szürke pixelhegy állnak egymás hegyén-hátán. Akár egy marék csikk. A gazdag negyed, ahol még az arany is kutyasz*rnak látszik, pont ugyanolyan üres és egyhangú – akár a maradék. A városban összvissz háromféle kockaautó mozog darabosan a hasznavehetetlen aszfaltcsíkokon, miközben Tre szégyenszemre nem tudja uralma alá hajtani egyiket sem. Minek is tudná, mikor gyalog is alig két perc alatt körbekocog az egész városon. Egyébként metrót használ a városrészek közötti közlekedésre és a krach ilyenkor üt be igazán: minden egyes váltásnál a program jóízű töltésbe kezd – akár valami rossz vicc. A játék egyébiránt valóban brutális. És rossz. Együtt: brutálisan rossz. A polgári lakosság részéről szó nincsen élethalálharcról, annál is sanyarúbb sorsuk van: céltalanok. Nincs semmi esélyük, hogy innen valaha is kitörjenek, vagy kezdjenek magukkal valami értelmeset, ugyanis pusztán néhány minimál algoritmus vezérli őket, és a szabadság Grand Central Cityben csak csökkent módban létezik. A készítők alig néhány dolgot engedélyeztek a városban lófrálók, egyúttal a játékos számára. De Tre itt született, itt is fog boldogulni. Lássuk, hogyan!

Ahogy Tre elképzeli:
Illegális utcai bunyó. A bandába kerülés elemi feltétele. Itt bárki megmutathatja, mire képes, csak pár arcot kell leverni és máris tag vagy. A többi jön magától. Megbízások, apró szívességek, kapcsolatok, a ranglétrán való araszolgatás. Az embert övező tisztelet az elvégzett munka gyümölcse. Ez az út, hogy legyen egy saját életed. Vagy egy tisztességes halálod.
Az elején nem volt szerencsém. Mindjárt Furious-szal kellett összecsapnom. Aki ismeri, tudja, hogy nem könnyű eset. Kétméteres izomkolosszus és nem ma kezdte az ipart. De én legyőztem. És rögtön megismerkedtem Conchitával a gyönyörű, párductestű félvér lánnyal, aki erőt adott a harcban. Tudod, ő az a fajta csaj, akiért érdemes élni. Ezután már nemcsak magamnak, de neki is meg kellett mutatnom, hogy érek valamit.

Ahogy Samatőr látja:
Lepraharc. Mindjárt kivillan a játék foga fehérje. Túl a pejoratív értelemben vett betyáros grafikán, temetőbe való irányítási rendszerrel találod magad









szembe, ami pedig a játék magját képezi. Mindvégig a középpontban áll ugyanis a bunyó, amivel nincsen baj, csak ne lenne ilyen szégyenletesen kisstílű a megvalósítás. A terjedelmes gyurmagyurkát egyébként igen könnyű a betonba ágyazni. A rozoga párduc, akinek a teste valóban csak pár dúc, akit elektrosokk hatására sem volnék képes nőnek címkézni és aki mégis szerencsétlen Tre tré álmainak netovábbját képezi, lelkesítve oktat a harc elemeire. Amennyiben komolyan gondolod, hogy nekimész a játéknak, akkor jegyzetelj le mindent, amit fazékhangján elkotyog, később ugyanis már nem elérhető a gombkiosztás. Ne aggódj, a melák nem támad, amíg minden „fortélyt" meg nem ismersz. Szurkálj, védekezz, oldalazz, szurkálj! Erről szól a haddelhad.

Ahogy Tre elképzeli:

Rögtön bekerültem a Számkivetett-házba. Megismertem pár arcot. Elsőként Darrylt, akivel össze is spanoltunk, majd Ronniet a nagyszájú suhancot, akinek már az egész családja ráment a bandaháborúra. Aztán ott volt Koruptt, aki több mint fél életét a sitten töltötte, mégis olyan finom modora van, hogy bármelyik bártündért ráveszi bármire. Diesel lénye tekintélyt parancsol, ő Big Dog jobb keze és shotgunban utazik. Félelmetes híre van. Állítólag kölyökkorában körmöskalapáccsal vert agyon négy embert, akik, legalábbis szerinte, az anyjának akartak ártani. Később verőlegényből lépett elő testőrkapitánnyá, mondják, nem érdemtelenül. Láttam magát Big Dogot is a teljhatalmú vezért. Nem rá mondják azt: feddhetetlen ember. Ám súgnak-búgnak egy s mást a háta mögött. Egyesek szerint csak magával törődik, már nem érdekli az Ügy sorsa. Vannak akik éhen is halnának érte, ő eközben a legjobb cuccokban jár, és folyton zabál. Fuxos. Én egyenlőre Istent látom benne, de hát sosem lehet tudni. Még a Mindenhatóról is kiderülhet, hogy sántít és akkor jajj neki.

MARTIN BELESZÓL!

Ez a játék annyit ér, mint azok, akikről szól...

Ahogy Samatőr látja:

Ezek a gyerekek, nem mind vannak ám ott. Később fogod megismerni őket, de én az egyszerűség kedvéért egy kalap alá vettem őket. Koruptt, akinek elképzelésem sincs, hogyan kell ejteni a dupla „t"-jét, teljesen jelentéktelen pali a homeless dumájával együtt. A többiek úgyszintén. Big Boss a hájjal tömött öltönyös sehonnai egy pillanatig sem kelti azt a benyomást, amit neki szántak. Persze megvan mindenki pepitába, sőt, tarkába is. A riválís bandák keményfejű nehézfiúi szintén üresek és súlytalanok. A legfőbb boss maga, pedig egy észrevehetetlen, tömpe zsírosbödön. Nem túl ijesztő.

Ahogy Tre elképzeli:

Az utcán kezdetben egy senki vagy. Nincs semmid és senkid. Nagy valószínűséggel, Smally, az „Öreg" fog a szárnyai alá venni. Formális bandatag, szerény jövedelmezőségű borbélyüzlete van. Boltjában pezseg az élet, nincs információ, ami ne menne át a kezei között. Hajat vágni persze nem tud, de szavára még a nagyok is adnak. Piti melókat kapsz tőle, közben figyel, megbízható vagy-e. Néhány renitens alak megbüntetése, egy-egy piperkőc nagyokos megfélemlítése, pénzszállítás, hasonlók. Ha tetszel neki, keményebb feladatokat bíz rád, aztán elválik, állod-e a sarat. Egy gengszter legfőbb tőkéje a hírneve. Fontos, hogy kivívd mások tiszteletét. Például nem árt egy kis műbalhé a szomszédban vagy hogy jól szerepelj a harcosok tornáján. Tudnod kell kezelni a zsernyákokat is, ha kell pénzzel, ha kell vassal. Ha van tököd, a tűzkeresztségen előbb-utóbb át fogsz esni.

A legjobbamat adtam, így könnyen ment a beilleszkedés. Hamar kivívtam Darryl és Ronnie tiszteletét is. Nagyon jó srácok. Emlékszem, eleinte gyanakodva méregettek, ma már tűzbe mennének értem. Később Koruptt-tal is minden simán ment. Az a felejthetetlen átpiált délután megpecsételte barátságunkat. Így négyen jobbak vagyunk, mint a brémai muzsikusok. Nem ismerjük a kegyelmet: rablás, garázdaság, területfoglalás. Tesszük a dolgunkat, ahogy kell. A dolgaim mostanság jól haladnak, amerre járok tisztelet övez, pénzem is van, látszatra megy minden, mint a karikacsapás. Ám Big Dog mégsem kedvel. Foghegyről beszél velem, lekezel, már ha egyáltalán szóra méltat, és ami a legbosszantóbb, pitiáner ügyeket bíz rám. Mintha szálka volnék a szemében. De én sem vagyok vak, s a madarak is csiripelnek ezt azt. Valami nem stimmel körülötte, ez holtbiztos. Nem tudom hogy mi az, de a zsigereimben érzem. Ezentúl nyitva tartom a szemem és ha a sors úgy hozza, ugrásra készen leszek.

Ahogy Samatőr látja:

A végét rövidre vágom, a srác túl sokat beszél. (Fokozott érdeklődés esetén Visszaemlékezéseim c. munkáját a Konzol részletekben közli...)

Tréből ganyé. Erről szól a játék. Azaz hogyan emelkedik rangra a lótufuti csicskafiú, és lesz belőle befolyásos don, a kötelező árulás és magától értetődő bosszúállás fémjelezte rögös út során. A „kaland" előrehaladtával egyre több ember hallgat majd rád, és előbb-utóbb már négy koma kíséget mindenhova. Ez a játék egyetlen jó része. Hála a csúnya grafikának, a program nem lassul be soha, pedig esetenként akár harmincan csépelik egymást a nyílt utcán tömegbunyó keretén belül. Később aztán lesz lőfegyvered is botrányos kezeléssel, viszont járművet vezetni nem fogsz soha. Ne bánd, a „város" teljesen alkalmatlan rá. A játék egysíkú, hiányzik a szabadság. A szigorúan lineáris küldetéseken kívül tudsz falat fújni, telefonfülkéből pénzt kiverni, bárban inni és boltot rabolni. Gémpléj kivégezve. Ami még szót érdemel: zene. Jó, illetve nagyon jó, attól függően, hogy szereted-e a gengszter rappet (például Doom Mant, vagy a D12-t – róluk egyébként néhány rosszfiút is mintáztak). Én nem, ennek ellenére hangulatba tudott hozni – átmenetileg. A hangok viszont ellenpontozzák ezt: egyszerűek, néha kifejezetten bántóak. Ennyi.

A cikk végére egy egy mondatos összegzés kerül: ha nem volna kész katasztrófa az irányítás és a kamerakezelés, ha nem lenne gyönge a grafika, a hang, a szavatosság és a hangulat, ha összetettebb volna a küldetéslista és nagyobb szabadságot kaptunk volna egy ennél jóval méretesebb városban... szavamra, a játék élvezhető lenne!

samatőr samu@576.hu
www.konami-crimelife.com

CRIME LIFE: GANG WARS

KONAMI

PS2, XBOX

grafika:	közepes
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

PS2	1 Játékos, dpl II memóriakártya 8mb (182KB) analóg irányító (dual shock)
XBOX	1 Játékos, 16:9

✔ brutális
× rossz

XBOX PS2

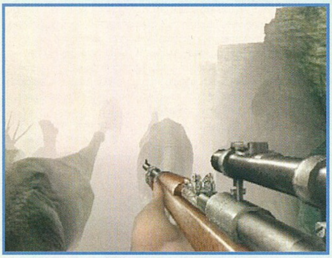
2.5 pont

ÓRIÁSI MAJOMKODÁS

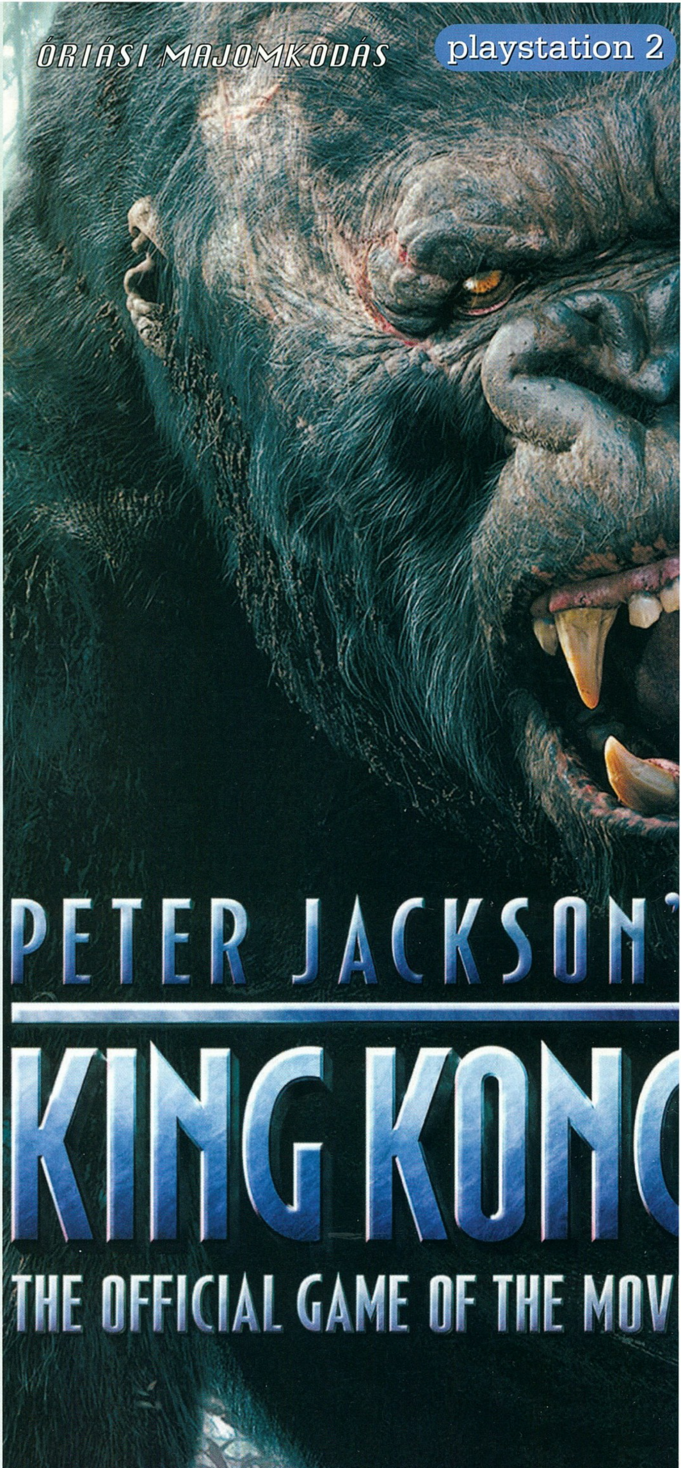
Peter Jacksont nem kell bemutatni senkinek, aki hallott a Gyűrűk Ura trilógiáról, hiszen eme jóember keltette életre mindazt, amit Tolkien papírra álmodott. És Péter úr látta, hogy bevált dologból filmet gyártani jó, és midőn a bankszámlája igen nagyra duzzadt, ismét valami olyan sztori után nézett, ami már többszörösen is bebizonyította, hogy kell az embereknek, vagyis elmennek a moziba, vesznek jegyet meg kukoricát kólával (amiből persze csupán a jegyeladás érdekes jelen esetben), felszorozva egy igen nagy számmal. És az emberek mennek, hiszen King Kong hűűűű, meg Peter Jackson hóóóó, és megnézik szerencsétlen óriásmajom történetét, csak most már digitális effektekkel és THX hangzással felturbózva. Szerintem Péter bácsi ennyi erővel a Pinokkiót is újramékelhette volna, abba is belerak pár falovat meg fakutyát (hogy azért legyen benne újdonság is), és a nép tódult volna, hogy lássák, hátha akad pár kósza ork meg goblin Dzsepettó és bábuja világában. Bár a majmos filmben nincs ork meg goblin, de van benne sok dinoszaurusz, amit egyesek majd az újdonság varázsával azonosítanak, de ők valószínűleg nem látták az *Elveszett világ* (1925) c. igen csak klasszikus filmet, amelyben egy tudós megy kis csapatával az Amazonas erdeinek mélyére, mivel ott a legendák szerint megmaradt az az ősi világ, ahol dínók élnek. Eme film is megért pár feldolgozást már, és számomra ezért gyanús Péter bácsi is, mivel a nagy ötletei mind lopások, régen megírt és filmvászonra vitt dolgok, és jó, hogy Lord of the Rings meg minden, de a mai filmes technikával lenne még egy sereg ember, aki képes lett volna ugyanígy (vagy jobban) filmre vinni. De hát az újdonság a kelendő, imigyen kapott több Oszkárt a Titanic is... Na, filmkritikából ennyi elég, most vallassuk ki a játékot is, hogy mit tud a szórakoztatásról mondani, ha már kivett a zsebünkből tizenvalahány ezer forintot.

A kezdetek elég lelkesítők voltak, hiszen a főmenü alatt a Venture hajó látszódik a zord tengeri tájon a Koponya sziget előtt, jó kis időjárás effekttel és csapkodó hullámokkal, ráadásul in-game módon, vagyis nem valami előre (de)generált számítógépes filmet kapunk átvezetők gyanánt, hanem ilyen, vagy a valódi moziból kivágott jeleneteket. Imigyen, aki nem látta Kongot a vásznon, azt előbb nézze meg, vagy jó adag kéretlen előzetest (spoilert) kap a csodálkozó arcába, és a moziban már csak arra lesz kíváncsi, hogy vett-e fel melltartót az interneten felszedett alkalmi partnere, aki ugyan a bemutatkozása szerint barátot keres, de valójában csak potyázni akart egy mozit és egy vacsorát.

A bevezető mozi ott ér véget, hogy a hajó eléri a szigetet, és egy kis csapat két csónakkal megkísérli megközelíteni a partot. A csónakban már FPS nézetben vagyunk, tehát a főhős, Jack szemeivel szemléljük a poligon tájat. Az idő viharos, a csónakot dobálják a hullámok, a rendező viszont igen lelkesen filmez, hiszen nem hitt neki senki, hogy létezik ez a térképeken sehol nem jelölt sziget. Az evezősök kínlódnak, sziklaomlások keletkeznek pont az útirányunkban, a kamera pedig szaggatva köröz, amikor tekergetem, minden adva van tehát a katasztrófához, ami a klisék írott szabályai alapján be is következik. Kis szünet után a parton térünk magunkhoz, amikor is egy fölénk hajló női arcmodell textúráit vizsgálhatjuk meg közelebbről, és elmélkedhetünk, hogy a haja az egy csomó összeragadt tésztához hasonlít-e jobban, vagy pedig ázott papírdarabokhoz. (Nem baj, majd a nextgenen gyönyörködhetünk a geometriával felépített hajkoronákban, mert ezek a poligon megoldások eléggé idejüket múlták már...) Emberem közben felébredt, visszakaptam az irányítást, és jó szokásomhoz híven rögvest elkezdtem újra a kamerát tekergetni. Hát, tuti nem 50 kép-







kocka per másodperccel forog, hanem inkább olyan 20-szal, ami persze csak nagy sebességnél tűnik fel, de akkor sem egy csúcsminőség. Megnéztem igzbogzon is, hátha ott jobban kódoltak a srácok, de a javulás csupán minimális volt. Na nem azt vártam, hogy ott majd 50 fps-sel repeszt az engine, de ennél többet vártam. A King Kong viszont megvan minden gépre, így remélhetőleg a Gamecube változat is minimum ugyanígy néz ki. Az ugrálós kamera miatti elkeseredésemben az égre néztem, hogy fohászkodjak a kóderek istenéhez, és ekkor észrevettem egy tök jó árnyékolási effektet, amitől a világosság elé kerülő tárgyak mellett a fény élethűen beszűrődik. A helyszín is egész kellemes volt, már ha az ember jól érzi magát egy hideg és szürke, ködös tengerparton, egy olyan szigeten, ahol ki tudja mi vár reá. A kellemes meglepetések sora viszont folytatódott, mivel az emberek arca elég élethűre sikerült, simán felismerni bennük a film eredeti szereplőit. És ami hab volt a grafikai tortán: az árnyékuk nem csak egy foltban merült ki, hanem teljesen korrekt vetületben! Na, de a látvány ecsetelését hagyjuk a végére, hiszen az csak egy csomagolás, ami a valódi bensőt rejti.

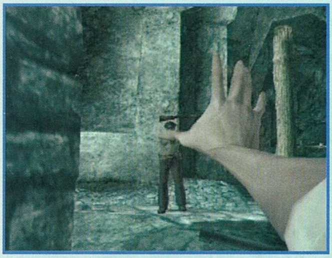
A játékmenet első számú jellegzetessége viszont még mindig grafikai kapcsolattal bír, és a HUD teljes hiányában nyilvánul meg! Mint az közismert, a HUD az a head up display-t, vagyis a képernyőn látható mindenféle információt jelenti (életerő, töltények, iránytű, fegyver). Ez itt nem nagyon van, ezért a játék folyamán sokkal jobban beleélhetjük magunkat a történésbe, mivel semmiféle zavaró információ nincs a látóterünkben, kivéve barátnőnket vagy kistesónkat, aki nem értvén magasabb rendű cselekvésünk fontosságát, elsétál a TV előtt. „Na, de akkor honnan tudjuk, hogy mennyire vagyunk lesérülve, vagy fegyverünk még hány töltény kilövésére képes az üres kattanás előtt?" – kérdezheti az FPS-eken felnőtt, megszeppent gémer. Ennek is megvan a módja: a sérülés egyértelmű, hiszen ilyenkor lelassul a világ körülöttünk, „halálzene" hallatszik, és rémülten szólongat társunk – ha éppen nem egyedül nyomjuk. Ilyenkor egy második támadás bekapása virtuális életünk végét jelenti. Nincs irreális csodaragtapasz meg healthpack – ezeket hagyjuk meg a komolytalan egyéneknek. A fennmaradó tölténykészletet pedig bemondja Jack (főhősünk), hogy van még elég, vagy pedig már csak egy-két tár van a hátizsákban. A fegyvereket (amikből egyszerre csak egyfélét cipelhetünk) sem fogjuk váltogatni oly sűrűn, és az lőszerutánpótlást sem találjuk meg helyes kis dobozokban mindenfelé elszórva. Sőt, nagyon is csínján kell bánnunk a harci eszközökkel, mert (szerencsére) nem valami agyatlanul nyomulós, lövöldözős vackot kapunk eme átirat személyében, hanem eléggé intellektuális játékot.

Lőfegyvereket csak a kapitány által repülőgépről ledobott dobozokban találhatunk, elég limitált municióval, szóval okosan kell beosztani a puska, mesterlövészfegyver vagy Tommy géppisztoly tartalékainkat. Kezdetben kapunk majd egy pisztolyt, aminek kapcsán megtanuljuk a fegyver átadásának és a másik karakter megszólításának módozatát is, de a lőfegyvert nem használhatjuk a végtelenségig. Ha kiürült a tár, akkor marad a jól bevált ősi módszer, a lándzsadobálás. Ilyen rudakat találunk kupacokba rakva néhol, de különféle állatok csontvázaiból vagy egyéb lécekből bármikor nyerhetünk újabbakat. Sőt, néhol ezek segítségével kell lángba borítani a száraz aljnövényzetet, amivel vagy továbbjutunk, vagy jól megöljük a kisebb állatkákat. De a harc mellett egyéb okos ötlettel is manipulálhatunk, például felszúrunk egy bogarat vagy halfélét a botunkra, és eldobjuk, ami által a többi szörnyet odacsaljuk a kajához, mi pedig elosonhatunk vagy egérutat nyerhetünk tőlük. A dobálást és egyéb célzásokat a már emlegetett élethűség miatt nem segíti valami képernyő közepére ragasztott bunkó nagy célkereszt, imigyen a pontosabb célba juttatást egyedül a jobb kar lenyomásával elérhető nagyítási funkció teszi könnyebbé. De mint írtam, a game intellektuális típus, és ez miatt adventure elem is akad párszor, ám ez kimerül abban, hogy egyes kapunyitó mechanizmusokhoz speciális botokat keresgélhetünk, vagy pedig a tűzzel manipulálva kell valamilyen módon továbbjutnunk a sziget mélységeibe.

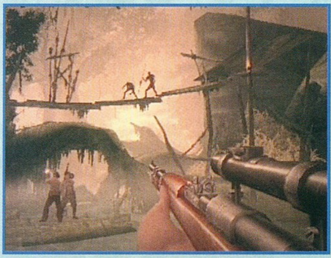
Ám mindez csak az emberi oldala a játéknak, mert még nem is mondtam a legnagyobb meglepit: magát Kongot is irányíthatjuk! A nagyra nőtt majom külső nézetből terelgetendő, és ez felfogható a játék ügyességi részének is. Vele ugyanis általában rohanunk valami után, mindenféle kiálló ágakon meg kőpilléreken lengedezve, és a sziklákat beborító liánokon kapaszkodva, természetesen ezeket váltogatva egymással. Ha pedig nem rohanunk, akkor harcolnunk kell a dinók ellen, ütlegelve őket a hatalmas szőrös kezeinkkel, esetleg felkapva egy fatörzset azzal, kivégzésképpen pedig kitörhetjük a hüllők nyakát, vagy a földre dobva őket, a gerincüket. A gondolkozás szerencsére itt is bejátszik, például amikor a szőke színésznővel kooperálva jut Kong tovább kapukon. Mert ugyebár az eredeti történeten nem mert változtatni annyit Péter bácsi, és a majom meg a csaj egymásba szeretnek, vagy valami hasonló dolog történik közöttük, amit a biológiai különbözőségek miatt jobb nem is firtatni. Később természetesen New Yorkra is rászabadul Majom Úr egy kis rombolás erejéig, de sajnos ez a játéknak csak igen kis részét képezi a nem éppen happy end felé…

Na, és a végére maradt szokásomhoz híven a kültakaró, és a többi hangulatjavító elem értékelése. Az összhatás lényegében nagyon szép, és a játékosok 80%-ának megéri azt a 8-as értékelőt, de azért én húzom a számat pár dolog miatt. Az első a béna, papírfigura-szerű mozgás és animáció, ami miatt mindig valami pécés játékban éreztem magamat. A textúrák is lehetnének kontrasztosabbak, bár belátom, hogy egy esős és párás erdőnek ez lehet nagyjából a színvilága. A dinoszauruszok elég jók lettek, csak sajnos a T-Rex még mindig villámgyors ragadozónak van beállítva, amikor valójában egy gyenge látású, lépegetni is lassan tudó dögevő volt szegény, míg ki nem halt. Azt pedig, hogy a lineáris, 7-8 órás játékmenet a viszonylagos könnyűségével együtt a jó vagy a rossz oldalt képviseli, mindenki döntse el maga. Nekem a teszt alatt bejött, imádtam pl. a brontoszaurusz csorda földrengető vonulását, miközben a lábaik között kellett rohangásznom a raptorok elől, de a gyűjteményemet nem fogja szaporítani a DVD, az is biztos.

King Dzsong







MARTIN BELESZÓL!

Nagyon, nagyon, nagyon baró játék. Nem úgy baró, mint egy MGS, vagy egy Final Fantasy 7, ahol eret akarsz vágni magadon a gyönyörűségtől, hanem inkább olyan, amit beteszel a gépedbe egy kipróbálás erejéig, aztán rajta maradsz, mint egyszerű csöves a szipúzáson: mert baromi egyedi a látvány, érdekesek és változatosak a feladatok, és ugy en bloc marhára bejövős az egész game. Zsír, na.











PETER JACKSON'S KING KONG: THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE

UBISOFT

PS2, XBOX, PSP, X360, GC, GBA

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

PS2 — 1 Játékos, 16:9; memóriakártya 8mb (100KB); analóg irányító (dual shock)

XBOX — 1-4 Játékos, dd 5.1, 16:9

✔ jó kis intellektuális fps + kong beat'em up keverék
× túl lineális, 8 óra alatt végignyomható simán

XBOX **PS2**

8 pont

MINDENNAP HÉTKÖZNAP

SIMS 2

Alig hiszem, hogy akad olyan tagja a játékos társadalomnak, aki még ne hallott volna az életszimulátorról, melyben igaz ugyan, hogy markáns kereteken belül, de bármit megtehetünk, amit az életben, sőt, annál még többet – egyszersmind kevesebbet – is. Mivel itt a viselkedésrepertoár egyes szélsőséges elemeit nem kísérik túlburjánzó és sok esetben gátló érzelmek, így kedvünkre nekiállhatunk udvarolni bármikor anélkül, hogy zavarunkat le kellene győznünk, nem kell holmi szégyenérzettel bajlódni, ha neadjisten magunk alá rondítunk egy bulin és garantáltan nem fogunk a lelkiismeret pokoli bugyraiba alámerülni, ha egy lakótársunkat puszta kíváncsiságból péppé verjük. Hogy a mosogatás intézménye által keltett undor leküzdése szintén ismeretlen fogalom a szimek között, azt már meg sem kell említenem. A szimeket egy dolog befolyásolja – mégpedig többnyire gátolja – abban, hogy parancsunkra mindenkor feltétlen engedelmességgel reagáljanak, a szükségleteik. Kitűnő illusztráció minderre első próbálkozásom egy lakóközösség létrehozására.

SZIMMEL-LÉLEKKEL

Maximális szabadkezet vágyván, hedonista lendülettel a játék velejét akartam mindjárt kiszippantani, s kecmec nélkül ugrottam



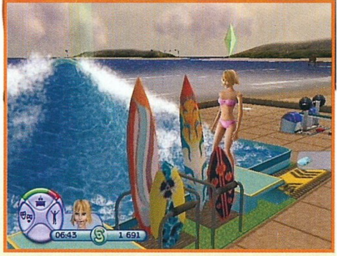
fejest a Freeplay módba. Találomra kiválasztottam a környéket, leokéztam a választható családok valamelyikét majd elfogadtam a kész házat és mohón nekikezdtem az élet habzsolásának. Úgy okoskodtam, hogy szabadjáték lévén a tárgyi és szociális környezet alakítása során szabadabban élhetek majd a garázdaság jogával, mint az öreguras sztorimódban. Lehet, én vagyok a perverz, mert hallottam már olyanról is, aki mindig kínosan ügyelt arra, hogy minden a lehető legjobban alakuljon nyavalyás kis szim-életében. *Erre ott van a valóság, randalírozzunk tehát!* – hangzik rögtönzött sims-poeticám. Ennek szellemében a sráccal tüstént nekiestem a hűtőnek, a tévének, a magnónak (kiváló punk zenét találtam!), majd szörföztem a medencében, gyúrtam karra, aztán körülnéztem a csomagküldő-szolgálatnál. Vettem egy csocsóasztalt, egy akváriumot, egy festőállványt, egy elektromos gitárt és mindet ki is próbáltam, majd félre is dobtam, végül megláttam álmaim megtestesülését, egy hatalmas bárpult személyében – képtelenség volt otthagyni, ugye megértesz? Enyhén spicces állapotomban jöttem csak rá, hogy hiányoznak a haverok, elkezdtem hát szocializálódni egy arra járó lakótárssal. Nyomattam a komoly dumát, aztán lazáztam, poénkodtam, mutattam kártyatrükköt, báboztam, az orromon még porszívót is egyensúlyoztam, s ahogy fokozatosan mélyült a kapcsolat, új meg új lehetőségek jöttek elő. Váratlanul emberemben a csók ötlete merült fel. Természetesen kipróbáltam és meglepetésemre egy élő homokzsákkal volt dolgom – nem utasított vissza! *Addig kell ütni a vasat, amíg forró* – gondoltam és megütöttem a srácot. Ez sosem tesz jót egy bimbózó kapcsolatnak, ezért engesztelően megöleltem őt. Aztán szerenádot adtam neki, flörtöltem vele, kellettem magam. Aztán időszerűnek láttam venni a katalógusból egy franciaágyat. Relaxálni kezdtem, friss szeretőmet magamhoz hívtam. Aztán megtörtént. Tizenhatszor. *Mi ez, nyúl-szimulátor?* – hüledeztem, bár látni nem láttam semmit, mert a takaró alatt ment a móka. Ráuntam minderre és mentem csajozni. **(Ja, hogy ez eddig egy csávó volt? Martin)** Az arra járó lánykával pillanatok alatt feltornásztam a kapcsolati pontok számát és saját megdöbbenésemre, egyszersmind fiúm bánatára hirtelen feleségül vettem. Ekkorra viszont már tetemes bűzt árasztottam magamból, hiszen jó ideje nem érte víz a testemet, így az asszony sem akart ráállni a nászéjszakára, a házasságunk végül is tönkrement. Elég sokáig vertem a szerencsétlent, de nyomatékosított kérésem ellenére sem volt hajlandó elköltözni a házból. Ez már a szimemnek is sok volt és maga alá mosott. Ja, hát tényleg jelzett valami indikátor, egy bizonyos WC-ikon villogott már veszettül, de hát én – érthető okokból – újdonsült nejemmel voltam elfoglalva. Ekkor érkeztek a döglegyek. Már korábban is döngicsélt az asztalon hagyott ebédem maradványai körül egy pár, de nem tulajdonítottam neki jelentőséget. Végtére is most is csak az zavart, hogy emiatt már senki nem volt hajlandó szóba állni velem. Közben az emberemnek már minden baja volt: alig vonszolta magát, éhezett, folyton reklamált, aztán büdös volt, bezártság érzete volt, hiányolta a komfortot – érdekes, egyedül vécére nem kellett csak mennie... *Márpedig én nem fogok megalázkodni, tovább hajszolom az élvezeteket, ha belehalok is!* – döntöttem, mire a fáradtságtól félholt srác elájult. *Sokáig akarsz döglődni, nyomorult?* – szűrtem a szavakat a fogaim közt csalódottan, majd rövid töprengés után kikapcsoltam a konzolt.

SZIMMEL-ÁMMAL

Rájöttem, úgy vagyok én a Sims-szel, mint egyszer vendégségben a citromtortával. Láttam, hogy süti van a tányéron, hát mit sem sejtve ráharaptam vidáman és jóízűen, mire bugyorba torzult az arcom is, a gyomrom is, és csak köptem-prüszköltem azt az ecetes-romlott-savanyú masszát, míg a belem tartalma ki nem buggyant. *Romlott a krémtorta!* – süvöltöttem pánikban és a torkomat markolásztam. *Nem krémtorta, hanem citrom, és nincsen annak semmi baja* – mondta egykedvűen a házigazda és már indult is a felmosóért. *Jaaa, annak viszont finom!* Na, hasonlóképpen értékelődött át bennem a Maxis virtuális bolhacirkusza is. Mihelyt nem úgy ültem neki a **Sims 2**-nek, mint valami hipersodrony akciópumpának, máris sokkal élvezhetőbbé vált az anyag.

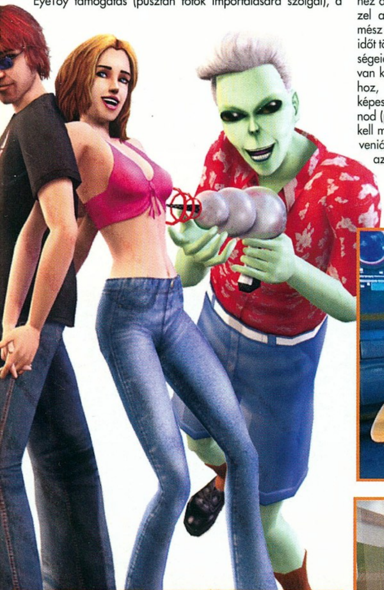
Viszont akkor sem kertelhetek, el kell mondanom, hogy a Sims 2-ből a kettes szám megértéséhez magyarázatot nem sikerült találnom. A játék érezhetően szebb lett, aztán raktak bele Direct Controlt, vagyis harmadik nézetből közvetlenül irányíthatjuk karaktereinket, aztán áttekinthetőbb, barátságosabb lett a kezelőfelület és az irányítás, aztán a szocializálódás valamivel komplexebbé vált, aztán beleraktak egy minden más verziótól független főzőcske módot, aztán van remek két játékos ügyosztály is (mindkét játékmódban!). Akkor sem értem, mitől kettő a kettő? Nem igazán találkoztam markírozott újdonságokkal ugyanis a játékmenetben. Egyébként a Direct Control kifejezetten jót tett a játéknak, mivel jóval összeszedettebbé és hatékonyabbá vált általa az irányítás és akár egyetlen gombnyomással válthatunk a hagyományos klikkelős rendszerbe is, így tulajdonképpen a kettő kombinálhatósága hozza el az optimális megoldást. Hála a kezelőfelület enyhe megreformálásának, sokkal könnyebb az információkat kiolvasnunk, azaz jóval ritkábban kell a start menüben kotorásznunk, ezáltal gördülékenyebb, lendületesebb lett a játékmenet. A szocializálódás területe, a több választási lehetőség dacára viszont továbbra is lapos, mint az Alföld. Nemcsak a szocializációs folyamatokra, de az egész játékra igaz, hogy telis-teli van poénos és kedves elemekkel, ám a kezdeti lelkesedést igen hamar monotonitássá alakítja az eseményeknek, az interakcióknak és főként a szükségletek kielégítésének kényszeresen ismétlődő jellege, végül a mindennapok zakatolása közepette fokozatosan felőrlődünk.

A kaja-fürcsi-kaki átkozott motivációs hármasságának olyan súlyú ólombélyegét viseli magán a játék, hogy bizonyos idő után sokkal inkább munkának érződik, semmint kikapcsolódásnak. A Sims-hez idő kell és türelem, csak lassan lehet előrelépni. Tulajdonképpen nincsen határozott cél, hanem maga a játék kellene,





hogy élvezetet okozzon, miközben embereid fokozatosan fejlődnek is. Freeplay-ben szabadon váltogathatsz a szimek között, míg Story módban fokozatosan veszed át egyre több srác fölött az irányítást. Ez nekem nem jön be. Nem tudok három gyökér háromféle születlenségeivel szimultán törődni, miközben az egyetlen közös pont, hogy mindegyikük fenekét folyamatosan törölgetni kell. Egyre törődöttebb, egyre fásultabb lettem és egyre többet nyomtam az idő felgyorsítására szolgáló R1 gombot. Néha már odáig fajultam, hogy egyszerűen ragtapasszal leragasztottam a gombot és elmentem kajálni, focizni, vagy amihez épp kedvem volt. Egyszer sem maradtam le semmiről. Viszont a gyorsítózásnál a PS2-es verzió gyakran akadozik, ami külön bosszúságot okoz. Számomra az egész játék olyan élményt nyújtott, mintha rétestésztát nyújtottam vagy barbiztam volna. Nem tudom, összefüggésben áll-e a két dolog, de úgy vettem észre, hogy a lányoknak fokozottan bejön a Sims. Nekik külön öröm lehet egy-egy karakter megalkotása, ahol miután a gép két generációra visszamenően kisorsolja a felmenőket (ufo is lehet az ősök között, sőt, te magad is lehetsz zöld ember!), a testalkattól és az arc sajátosságaitól kezdve a ruházaton, az ékszereken, sminkelésen és tetoválásokon át a személyiségjegyekig bezárólag részletesen kimunkálható az adott figura. A későbbiekben is fél napokat lehet elbabázgatni, ugyanis menet közben a ruhásszekrénynél csaknem minden paraméter változtatható. A játék tetszeni fog azoknak is, akik a korábbi konzolos Sims-epizódokat bírták. A PS2-nél van – jelentőség nélküli – EyeToy támogatás (pusztán fotók importálására szolgál), a többinél értelemszerűen nincs. Úgy vettem észre egyes animációk is eltérnek a verziók között, míg a grafika színvonala a várakozásoknak megfelel (PS2<GC<X). A játékot senkinek ne jusson eszébe a PC verzióval összehasonlítgatni, annak ez csak konzolra egyszerűsített mása.



SZIMESNEK ÁLL A VILÁG

A játékban nem lehet gyereket vállalni (nekem legalábbis nem sikerült), és nem öregszenek a szereplők. Sztori módban tulajdonképpen nincsen történet. Arról szól, hogy az adott szim aspirációi által determinált vágyak kielégítésén és félelmek elkerülésén keresztül arany, majd platinum fokozatba lépve az önmegvalósítás állapotába jussunk. Például egy romantikus beállítottságú szim fő vágyai között szerepelni fog, hogy legyen egy (két, vagy három!) szerelmi kapcsolata, míg egy intelligens szim tudásra, esetleg karrierre fog szomjazni. Akárhogy is, minden szim életében fontos a kapcsolatok létesítése és ápolása, a munkahelyi előmenetel és pénzkereset, valamint saját képességeinek kiteljesítése. Mindeközben lehetőleg folyamatosan magas szinten kell tartani a szükségleti kielégülés állapotát, ami állandó kerékkötője lesz fejlődésünknek. Ha adott esetben valamennyi szükséglet elhanyagolt szinten áll, bizony több nap(!) is lehet mindent egységesen helyrerázni – ebbe fásultam én bele. Minden mindennel összefügg, szól a népi filozófia, a Sims-re ez tökéletesen áll. Fontos, hogy legyen pénzed. Ehhez dolgozni kell, de korántsem mindegy az előléptetésed (és ezzel arányos fizetésed) szempontjából, hogy milyen állapotban mész dolgozni. Ápoltnak és rendezettnek kell lenni. Míg ha sok időt töltesz a szükségletek fésülgetésével, nem marad időd a képességeidet fejleszteni. A munkahelyi előmenetelhez pedig szükség van képzettségre (például az üzleti karrierhez erős logikára). Ahhoz, hogy hatékonyan tudd kezelni igényeidet, illetve fejleszteni képességeidet, jobb minőségű berendezési cikkeket kell vásárolnod (például kádban jobban tisztulsz, mint zuhany alatt.) Nos, mi kell mindehhez? Természetesen pénz. Így kell folytonosan cirkumveniálni a mátrixban és apránként teljesebbé válik az életed. Ha az egyensúly enyhén megborul, fokozottan nehéz lesz visszaállítani (lásd, amit az elhanyagolt szükségletekről írtam). Mindenközben egyre több szimed lesz, egyre nehezebb lesz figyelni rájuk, egyre könnyebben esnek depresszióba, ahogy te magad is. Apró trükköket kell alkalmazni. Például olyan elfoglaltságokat választani, amelyek több igényt elégítenek ki egy időben (például vécén olvasni, vagy egy méretes kanapén nézni tévét – ez utóbbi pihentet, szórakoztat és komfortérzetet ad egy időben). Sokszor merül fel egy szim vágyaiban valami olyasmi, hogy kéne egy új cucc, mondjuk egy hűtő. Nem kevés pénzbe kerülnek az ilyen mulatságok, viszont ha rögtön eladod a vágyteljesülést követően, visszakapod a pénzed. Mindenféle berendezést, használati tárgyat és kiegészítőt a katalógusból tudsz venni, melyek közül a zároltak – éppúgy mint a ruhák – fokozatosan nyílnak meg, ahogy előrébb jutsz a játékban. Építkezni, bontani is tudsz, új helyszínekre jutalomból jutsz. Minél több cumó van a kéróban, annál nagyobb eséllyel üt ki tűz. Szerencsére mindig van kéznél egy talpraesett tűzoltó, de az adott értéktárgyakra általában már csak keresztet vetni tudsz. Ha nem figyelsz, a tűzben embered is pernyévé válhat, majd szellemmé. Eléggé leszűkülnek a lehetőségek ebben a halmazállapotban, lőttek a tárgyhasználatnak és az ismerkedésnek, de háláégnek van még visszatérés. A vadiúj kajarendszer, hogy alapanyagonként állíthatsz össze menüt, inkább nyűg, mint áldás. Hozadéka, hogy különféle receptek megnyitásával (nem árt hozzá a cooking skill feltolása) speciális főzeteket készíthetünk, melyek adott esetben extra energiát, vagy épp ideiglenes skill pontokat eredményeznek. A hifire kitűnő, licencelt kortárs muzsikát pakolhatunk több stílusban – sajnos alacsony számuk az unalommal összejátszik. A játék százalékban méri az összteljesítményed, tehát elvileg végigjátszható.

Akárhogy is nézem, elég hamar eljön az a pont, ahol már nem tud újat mutatni a Sims – katalógusostul, tárgymanipulációstul, szocializálódásostul, fejlődésestül, egyszóval mindenestül unalmassá válik. Szerettem volna szimszfóniát zengeni a játékról, de nem sikerült. Továbbra sem lettem elvakult szimszpatizáns és továbbra sem élnék szimszbiózisban vele – persze nem kell véresen komolyan venni engem, mindezt csak szimszbolikus értelemben mondom.

samatőr
samu@576.hu













THE SIMS 2

EA

PS2, XBOX, GC, DS, GBA

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

PS2	1-2 Játékos memóriakártya 8mb (1413KB), eyetoy analóg irányító (dual shock)
XBOX	1-2 Játékos, 16:9

✓ továbbfejlesztett szimszulátor
× szimvakoknak továbbra se

XBOX PS2

7 pont

MARTIN BELESZÓL!

A lapzárta hetében Drága Főnököm angolországba utazott, rám hagyta családja kedvenc macskáját, így nekem élőben volt lehetőségem egy kiadós szimszezésre. A „kaja-fürcsi-kaki átkozott motivációs hármasságának súlyos ólombélyegét” még ez a három színű kis miákoló izé is izomból hozta: ha 2 másodpercre egyedül hagytam nyávogott, ha éhes volt nyávogott, ha evett kakilt, ha kakilt mosakodott, és ha én ha fürödtem, felmászott a kád szélére, és ott nyávogott. Amikor kedvesen gügyögtem neki, jóban lettünk, ha megkergettem besértődött, és 6 nap után, amikor vadul turkáltam a szőrében rájöttem, hogy nincs rajta kikapcsoló gomb…

Castlevania
Curse of Darkness







MI AZ A CASTLEVANIA?

A kérdés költői, hiszen a jövőre éppen huszadik születésnapját ünneplő sorozatot valamilyen szinten mindenki megismerhette az elmúlt két évtizedben, aki szerette volna. Még a fiatalabbak sem élhetnek semmi kifogással: az elmúlt három évben legalább hat új Castlevania játék jelent meg különböző platformokra, többnyire magas színvonalon képviselve a mára klasszikussá vált sorozatot. Hálátlan feladat egy hónappal Wilson Dawn of Sorrow esszéje után bemutatni, hogy egyazon név alatt hogyan lehet megjelentetni két teljesen különböző sajátosságokkal bíró produktumot, melyből az egyik csillog-villog, mégis fakó, míg a másik hiába bír a kézi konzolok grafikájával, mégis fényt húz maga után, annyira sugárzik. Ezerszer megtárgyalt, többszörösen lerágott csont: vannak játéktörténelmi jelentőséggel bíró alkotások és stílusok, amik nem bírják a renoválást és nem kérnek semmilyen ráncfelvarrásból. A Castlevania sorozat is ilyen kellene, hogy legyen, de egy sajnálatos fejlesztői döntésnek (és tegyük hozzá: a piaci igények megváltozásának) köszönhetően az egykoron két dimenzióban sziporkázó játék néhány éve térbeli megjelenítést is kapott, ami egyáltalán nem tett jót neki. Ma tehát a látszat ellenére két különböző sorozat fut egyazon név alatt, kézi konzolokon egy hagyománytisztelő széria ragozza a végtelenségig is megunhatatlanul a Belmontok és Dracula évszázados küzdelmét, míg nagykonzolokon csupán próbálkozások vannak a hangulat átmentésére, egyelőre fél sikerrel.





A KAPOCS

Függetlenül a dimenziók számától van egy művész, aki egy személyben képes egyértelműen azonosítható, karakteres stílust adni bármelyik Castlevania alkotásnak. Míg a legtöbb játék esetében a vezető designer nevével azonosítja a közösség az adott terméket (gondoljunk csak Miyamotóra, vagy a múlt hónapban bemutatott Uedára), a Castlevania adu ásza Kojima. Igen, jól olvastátok, csak a Hideo nem stimmel, na meg a beosztás. *Ayami Kojima* a „character designeri" pozíciót tölti be a cégnél, tehát az ő nevéhez volt köthető a szereplők kinézete az elmúlt tíz év során. Hatása a sorozatra óriási: ránézésre azonosíthatjuk bármelyik figurájáról, hogy ő alkotta meg, annyira egyedi stílust képvisel a művészete. Martin szavaival élve „a férfiak nőiesek, a nők férfiasak" nála. Nem tudom ebben szerepet játszik-e az, hogy Kojima *nő*, mindenesetre nagyon találó megállapítás, elég, ha rendre megnézzük az elmúlt évek CV-főszereplőit: ugyan nevük alapján hímneműek, kinézetük jellemzésére mégis a „férfias" az utolsó szó, ami eszembe jutna. Kojima a Konaminál betöltött pozíciója mellett festőművész is, sajátos világlátására és -ábrázolására mi sem jobb bizonyíték, mint hogy láttam tőle olyan képet is, ahol az ábrázolt hölgynek akkora bicepsze volt, mint Swarcinak, de ennél sokkal gyanúsabb volt a hátából kilógó gerincoszlop, mely láthatóan nem zavarta a létezésben. Betegesen gyönyörű alkotás volt! Festményeit komolyabb vizsgálatnak alávetve szembetűnik, hogy az angyal-ördög kettősség domináns szerepet tölt be művészetében, ez nagyrészt a karakterek arcán fedezhető fel, de gyakoriak pl. a szárnyas lények is alkotásaiban. Nem ritka az sem, hogy a játékokban szereplő karakterek személyiségének pont azzal ad még több mélységet, hogy keveri a szent és sátáni stílusjegyeket. Nem tudom, hogy ő talált-e rá arra a gótikus hangulatra, ami rendre belengi a Castlevania játékokat, vagy maga a stílus talált rá, de az eredmény mindenesetre több mint kielégítő: kis túlzással a karakter-ábrázolásai legalább annyit tettek a sorozatért, mint maga a klasszikus játékmenet.

CASTLEVANIA 2005

Sokat töprengtem azon, vajon mit lehetne leginkább kiemelni a sorozat védjegyeként. Ha – függetlenül attól, hogy könyvről, filmről, játékról vagy bármi másról van-e szó – a történetben valamilyen szinten érintve van a Dracula mítosz, alapvető fontosságúnak tartom, hogy a készítők gótikus hangulatú környezetbe helyezzék a sztorit, itt bukik el szerintem tucatnyi alkotás, míg a Castlevaniának ez az egyik legnagyobb erénye. Szörnyekkel benépesített hatalmas ódon kastélyok harangtornyokkal, bástyákkal, katakombákkal – olyan élmény-feszültség- és hangulatfokozó összetevők, melyek a mai napig jellemzik a sorozatot. A Curse of Darkness kicsit kilép a rendre előtérbe helyezett Belmont vs. Dracula családregény keretei közül és a fővámpír két korábbi csatlósának sztoriját meséli el. Isaac és az általunk irányított Hector utóbbi feleségnek halála óta ellenségek, ami nem véletlen, ugyanis előbbi gyilkolta meg a nőt. Sorsukban még egy közös vonás van: csak ők ketten képesek megidézni és irányítani az „innocent devil" gyűjtőnévre hallgató lényeket, így korántsem véletlen, hogy ezek a szörnyecskék központi szerepet töltenek be a játékban is, mi több, ezek képezik a program legfőbb innovatív tartalmát.

BALJÓS KEZDETEK

A Curse of Darkness által garantált szórakoztatás grafikonos ábrázolása olyan lenne, mint egy maratoni hosszúságú vándortúra: hatalmas hegyeket megjárva rövid időre láthatjuk ugyan a csúcsot, de nem sokkal utána a völgy legmélyére is eljutunk, a kiindulópont pedig egyenesen tengerszint alatt van. Az első két óra alatt a kezünket széttárva tanácstalanul nézünk magunk elé: gyakorlatilag semmit nem tudunk tenni, csak ellenfelek százait leméészárolva lineárisan haladni előre egy hatalmas kastélyban. Szépen lassan kezdi adagolni a játék az élvezetes elemeket, de félő, sokaknak nem lesz türelme kivárni ezeket a mai rohanó világban. A kezdő várból idővel kijutunk a szabadba, sötét hangulatú erdőkben, romvárosban, csatornában és további kastélyokban folytatva utunkat, összesen mintegy tizenkét nagyobb helyszínen. Amilyen professzionális a karakterek kidolgozottsága, olyan pocsék minden vizuális látnivaló, amivel rajtuk kívül találkozunk. Függetlenül attól, hogy melyik nagyobb helyszínen járunk, két egymást követő szakasz között minimális a különbség, ugyanazokból az elemekből épülnek fel, a színesítő tereptárgyak hiánya ugyan hozzájárul a sötét hangulathoz, de láthattunk már példát arra, hogyan lehet ez profibban megcsinálni (pl. Fatal Frame-sorozat). Kivételt csak a mentő- és teleportszobák képeznek, amik tényleg gyönyörűek, ezt a minőséget vártuk volna el mindenhol. Emellé párosul egy viszonylag gyenge pályatervezés is. Aki játszott pl. a Gameboy-os verziókkal, az emlékezhet, hogy tucatnyi helyen ütközhetünk a továbbjutást akadályozó ellenállásba, melyeken átjutni egy-egy újonnan tanult speciális mozdulat, tárgy vagy képesség segítségével, később tudunk csak. Ezekkel szemben a Curse-ben nem tudták kihasználni ezt a ziccert, legtöbbször elindulunk egyik pontból a másikba, és oda is érünk a létező legrövidebb úton. Mert csak egy út van...

PAZAR FOLYTATÁS

Tegyük túl magunkat gyorsan a rossz kezdésen, kezdjünk el lopni! Majdnem az összes lény tartogat valami érdekes tárgyat, amit csak és kizárólag úgy tudunk elvenni tőle, ha kiraboljuk. Ami széppé varázsolja ezt, hogy ahány lény van, annyi különböző módszer van a lopásra, és ami egyiknél működik, az egyáltalán nem biztos, hogy másnál is bevált módszer. Egy lassan mozgó zombit gyakorlatilag akkor fosztunk ki, amikor csak akarunk, de egy számszeríjásznál erre csak akkor nyílik lehetőségünk, ha pont az újratöltés pillanatában próbálkozunk. Ezekre a lehetőségekre rájönni igazi türelem- és agymunka, volt például egy olyan lény, aki egy dínószerű hátason lovagolt, és fél óra után sem tudtam rájönni, hogy miként szerezhetem meg a tárgyát. Aztán tejesen véletlenül kilöktem egy jól irányzott ütéssel a nyeregből, és magát a hátast loptam meg – sikeresen!

Az így szerzett alapanyagok kombinálhatók egymással, és amennyiben rendelkezünk a megfelelő összetevőkkel, összesen több mint százfajta különböző fegyvert, vértet, sisakot és speciális tárgyat tudunk létrehozni. Ezek mindegyike nagyban különbözik kinézetében és alaptulajdonságában, és természetesen a legnagyobb hatalommal bírók csak a legritkább és legnehezebben ellopható anyagokból készíthetők el. Tökéletesen működő, átgondolt, jól felépített a rendszer, és még az is csak keveset képes rontani a pozitív összképen, hogy a fegyvereken kívül semmilyen viselt tárgy nem befolyásolja a kinézetünket: a menüben rajtunk lévő sisak a játékban érthetetlen módon nincs valójában a fejünkön, csak „statisztikilag".

Fent már szót ejtettünk az „ártatlan ördögökről", akik végig velünk lesznek utunk során. Összesen hat fajtát fogunk találni belőlük, akikből egyszerre egyet tudunk magunk mellé szólítani. Van köztük, aki közelharcban erős, mások gyógyítani tudnak, míg egy harmadik típus a távolból szórja a villámokat, vagy egyenesen megállítja az időt néhány másodpercre. Ez eddig a „semmi extra" kategória ugyebár, láttunk már ilyet többször. Ami mégis egyedivé teszi őket, az a bennük rejlő fejlesztési lehetőség. Képzeljünk el egy ág-struktúrát, ahol legalulról indulva két felé ágazik el a fejlődés, majd a következő szinten ismét kapunk egy választási lehetőséget. És hogy mitől függ, hogy melyik irányba megyünk? Ha legyőzünk egy ellenfelet, jó eséllyel kihullik belőle egy színes kristály, amit kisördögünk elfogyaszt azonnal. A kristály színe attól függ, hogy milyen fegyvert használtunk, ha pl. folyamatosan a piros ágon akarunk továbbhaladni, akkor csak kardot használjunk az ellenfelek ellen, és ők csak piros kristályokat fognak maguk után hagyni, amiből adott számút beszippantva továbbléphetünk a megfelelő fejlesztési irányba. Ne ijedjetek meg, működés közben azonnal ráéreztek a fentiekre, messze nem lesz olyan bonyolult, mint ahogy leírva tűnik. A legszebb az egészben, hogy természetesen minden ágon teljesen más képességeket sajátíthatnak el csatlósaink, és ha a legmagasabb szintre jutottak, hamarosan pottyantanak egy tojást, amelyből létrehozhatjuk első szintű alteregójukat, akit akár teljesen más ágon elindítva fejleszthetünk a maximumig.

A fenti dolgok nem csak a szavatosság növelése céljából kerültek a Castlevaniába: élvezeti értékük sem elhanyagolható, tulajdonképpen önmagukban ezek viszik el a hátukon a Curse of Darkness-t. Ne hanyagoljuk el ezeket a fejlesztéseket, jó felszerelési tárgyak és okosan tápolt ördögök nélkül sokkal kevesebb esélyünk lesz a főellenfeleknél!

Ha csak végig akarunk rohanni a játékon, tizenkét óra alatt letudhatjuk (ehhez jön hozzá a tömeges újratöltés, a főellenfelek ugyanis az első három-négy kivételével pont olyan kemények, ahogy a sorozat korábbi tagjainál megszokhattuk). Ha fanatikusként minden létező tárgyat össze akarunk gyűjteni és 100%-ra teljesíteni minden egyes helyszínt, ez a játékidő észrevétlenül meg is duplázódhat vagy triplázódat.

MARTIN BELESZÓL!

Háromszor harminchárom százalék. Az első 33% egy középsz*r minőségű Devil May Cry lopás megjelenítés és játékmenet. A második 33% egy jó ötlet a cuccok megszerzésével és kombinálásával, középsz*rul megoldva, hisz nem látszanak a felvett dolgok. A harmadik 33% az Ayami-féle látványvilág, ami továbbra is elsöprő erejű: nem tudom minek kellett volna bekövetkezni, ami meggátol abban, hogy a hátsó borítónkon és poszterünkön ne az legyen, ami lett. Marad 1%. Ez vagy te, kedves játékos.











KÉRDŐJELES BEFEJEZÉS

Kicsit szigorúbban értékeltem ezúttal a szokottnál, aki nem érez nosztalgikus kötődést a korábbi részek iránt, nyugodtan hozzátehet még kövér fél, vagy akár egy pontot. A két platform összehasonlítására szintén nem érdemes hosszabb időt vesztegetni, hiszen a különbségek száma erősen közelít a nullához, a szebb Boxos textúrákon kívül más differenciát nem is találtam. Kicsit félve írom le, de nem teljesen értem az egész játék mögött álló koncepciót. Ahelyett, hogy megcsinálnák a Konaminál minden idők legdurvább 2D játékát, ami grafikailag és játékélményben is mindent félbehajtogatna egy mozdulattal a piacon, készítenek egy sokadik 3D epizódot, ami annak ellenére, hogy nem rossz, képtelen kategóriájában versenyre kelni az olyan címekkel, mint a Devil May Cry, a God of War vagy az Otogi.

Játsszunk el a gondolattal, hogy „mi lenne ha..."? Mi lenne, ha a poligon-falatokon felcseperedő generáció a mai napig megbecsülné a két dimenziós játékokat? Mi lenne, ha a kiadók néha mernének széllel szemben is...? Mi lenne, ha a fejlesztők a nagykonzolok teljesítményét arra használnák fel, hogy megalkossák minden idők legütősebb 2D grafikáját? De túl sok a „ha". Így a Castlevania félő, hogy néhány év alatt meghatározó, stílusteremtő és korszakalkotó produktumból lejjebb lép egy kategóriával: szórakoztató, de emlékeinkből hamar kitörlődő tucatjátékokat vizionálok. Higgyétek el, én kívánom a legjobban, hogy ne legyen igazam.

Vega
vega576@freemail.hu

CASTLEVANIA: CURSE OF DARKNESS

KONAMI

PS2, XBOX

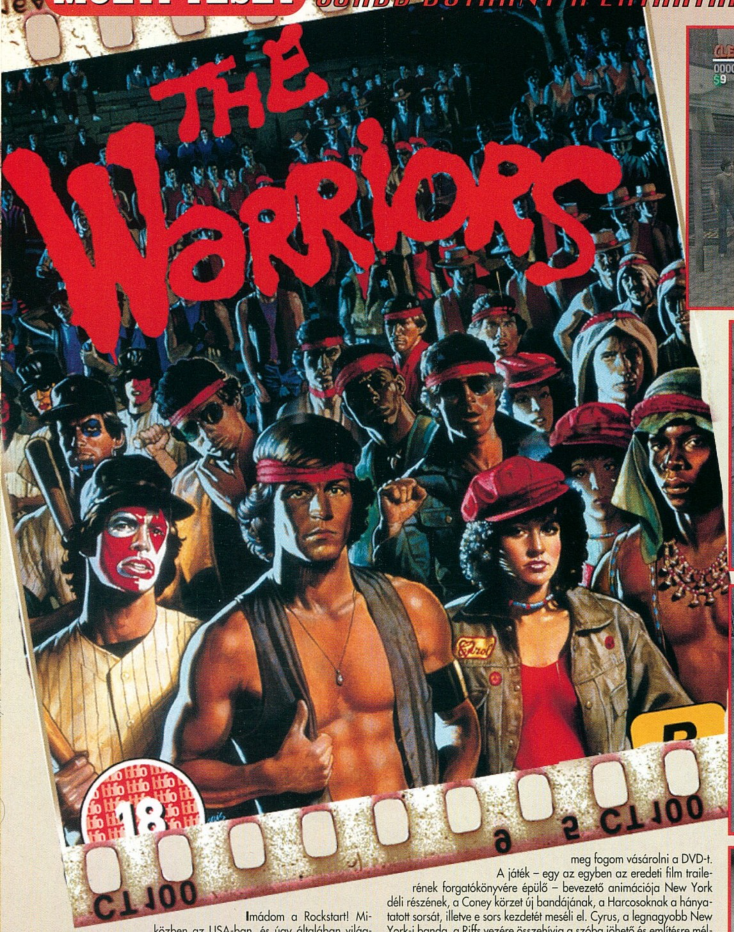
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

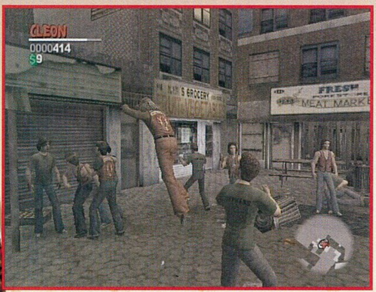
PS2	1 Játékos memóriakártya 8mb (480KB) analog irányító (dual shock)
XBOX	1 Játékos, dd 5.1

✔ tartalmas és szórakoztató játékelemek
× a 2d castlevania az igazi

XBOX PS2

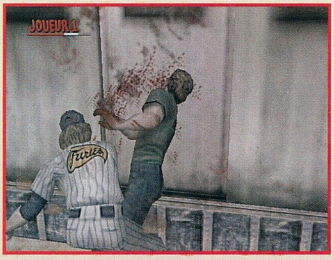
7 pont











Imádom a Rockstart! Miközben az USA-ban, és úgy általában világszerte minden követ megmozgatnak az erőszakos játékok betiltása, cenzúrázása, vagy forgalmazásának korlátozása érdekében Rockstar-ék nem bírnak nyugton maradni, és minden évben kijönnek valami vérkomoly extrém okossággal, polgárpukkasztó, önmaga reklámját gerjesztő balhéval: tavaly előtt minden idők egyik legvéresebb és legbetegebb játékával, a *Manhunt*tal kavarták fel az állóvizet, tavaly a *GTA: San Andreas* és főképp annak PC-n előcsalható szexjelenetei váltak szóbeszéd tárgyává. Idén Walter Hill kult-klasszikus mozijának, a **The Warriors**-nak a játékfeldolgozása került terítékre; az anyag ultraerőszakos tartalmának híre már jó előre megelőzte a megjelenést. Ausztráliában be lesz tiltva, az már most borítékolható, de az USA-ban és egyes érzékenyebb Európai Uniós tagállamokban, mint például Németországban sem lesz egy könnyű dolga. Jövőre *Bully*-t kapunk, amely afféle *Back to School* jellegű „középiskolai rosszalkodós" matéria lesz, már alig várom! A lényeg, hogy kezeimben van az év legbetegebb játékainak egyike, amely olyannyira súlyos, hogy még a Family Media Guide-nak a 2005 ultraerőszakos játékait felsoroló Top 10-es feketelistáján is igen előkelő helyen szerepel. Én mondjuk biztos, hogy az első helyet birtokló *Resident Evil 4* helyére tettem volna, az egy piskóta kis gyerekjáték ehhez képest: a Warriors-ban bizony lopni, csalni, hazudni kell… néha magam is meglepődtem azon, hogy miféle érzelmeket váltott ki belőlem a játék, volt olyan holtpont, amikor szó szerint elszégyelltem magam saját virtuális tettem, s annak következménye láttán.

A HÁTTÉR

Ez a game még csak véletlenül sem említendő egy lapon azokkal az összecsapott, tömeggyártásban készülő filmalapú adaptációkkal, melyek jelen korunk középszerű játékainak egy igen masszív rétegét képzik. A *The Warriors* Walter Hill azonos című, 1979-es mozija alapján készült, s bár a filmet még nem láttam, de maga a játék, valamint a film trailere olyannyira étvágygerjesztő volt, hogy hatásukra tuti meg fogom vásárolni a DVD-t.

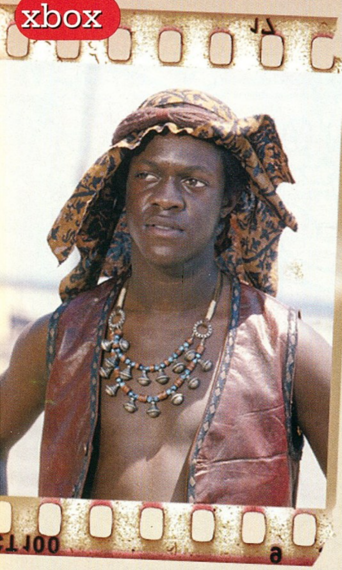
A játék – egy az egyben az eredeti film trailerének forgatókönyvére épülő – bevezető animációja New York déli részének, a Coney körzet új bandájának, a Harcosoknak a hányatatott sorsát, illetve e sors kezdetét meséli el. Cyrus, a legnagyobb New York-i banda, a Riffs vezére összehívja a szóba jöhető és említésre méltó bandákat egy nagy, közös ülésre, melyen fel kívánja vázolni jövőbeni terveit. A tervet, mely a New York-i alvilág feletti hatalom közös erővel való átvételét hivatott megcélozni. A tervet, melyből igazság szerint csak Ő és a közvetlenül az általa vezetett bandák profitálnának, de ezt persze nem kell tudnia senkinek… nem kell, de mégis tudja valaki, hisz Cyrus tervének felvázolása közben halálos végkimenetelű merénylet áldozata lesz… A káosz pillanatok alatt eluralkodik, majd mikor valamelyest lecsillapodnak a kedélyek meg kell találni a bűnbakot. A balhét a legújabb bandának, a Harcosoknak kell elvinnie…

A játék tehát nem más, mint a Harcosok nevű bandának a története, mely nem csak a jelenjükön, hanem jövőjükön, s múltjukon is végig végigvezet minket egy rendkívül akciódús program formájában. Nyugodtan lehet beat'em up verekedős matériának is nevezni a cuccot. Külön említésre méltó, hogy néha még single player módban is káoszba fullad a game, de a két játékos mód nem csak egymás elleni, hanem kooperatív szórakozásra is lehetőséget ad! Dicséretes! Anélkül, hogy a pontos irányítást bemutatnám – erre a game részletes training pályája, azaz a bevezető negyed óra hivatott – lássuk, hogy milyen lehetőségeink vannak a bunyóra, s ezzel párhuzamosan vizsgáljuk meg azt is, hogy miként kerülhetett fel (tegyük hozzá joggal) a 2005-ös év legerőszakosabb játékainak listájára a Warrirors…

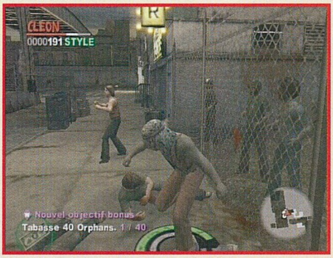
SICK

A fekete bőrű bandavezér Cleon és Vermin az ex-Destroyer tag a játék első szakaszában pár Harcossal egyetemben épp beavatja a friss húst, Rembrandtot. Elviszik egy kies, lepukkant területre, ahol képességeiről, pontosabban alkalmasságáról szeretnének meggyőződni. Bár látják, hogy a srác „kissé" illetődött, de rögtön mélyvízbe vetik: pár előzőleg leitatott és lefizetett hajléktalan arc ellen küldik egy rögtönzött csatába. Szerencsétlen ördögök sok mindent nem tudnak tenni, kapálóznak össze-vissza, ütni vagy rúgni nemigen tudnak, annyira készen vannak. Rembrandt ellenben megtesz minden tőle telhetőt: ütésekkel, rúgásokkal, majd kombókkal, földre vitellel, kézkicsavarással kápráztatja el nézőközönségét. Mikor több csöves tör rá egyszerre, ügyesen használja ki a lódításban szerzett tapasztalatát, mintha csak tekézne a részeg testekkel… egy idő múlva bedurvul, jönnek a sörösüvegek, majd előkerül egy baseball ütő is… a srácok megpróbálnak ellenállni, de Rembrandt csak üti-vágja, sőt, jól meg is tapossa őket, csak hogy bizonyítson.

Még mielőtt valamelyik csöves otthagyná a fogát beavatkozik három Harcos is, hogy a teszt valóban életszerű legyen. Emberünk nem vall szégyent ezen a próbán sem, így Vermin kisvártatva el is viszi magával az első éles akcióba az új bandatagot. No, itt kezdődnek csak az igazi okosságok: üzleteket kell kifosztani, berendezéseiket kell összetörni, kocsikat kell megzúzni, autórádiókat kell lopdosni. Miután ezekkel megvagyunk el kell kapni pár békés járókelőt, s a kézkicsavarás rendkívüli módon meggyőző technikájával kell felkérni őket vagyontárgyaik átadására. Ezekből mind-mind profitál Rembrandt, s rajta keresztül természetesen a Harcosok bandája. Miután jól kidühöngte magát az ifjú tag pihenésképpen meglátogatják a vidámpark közelében az egyik dealert, s vesznek egy adag kokszot (itt Flash néven szerepel), melyet azonmód be is nyomnak: ez a játékban az energia feltöltésének a módja (!). Mennyire beteg már! Félelmetes…













Körülbelül eddig tart az oktató mód, innentől fogva már az éles küldetések következnek, bár van még néhány dolog, melyet el kell sajátítanunk… az egyik az, hogy mivel bandákról van szó, ezért négy-nyolc fős csoportokban kell róni az utakat. A bandán belüli hierachia persze mindig igazodik ahhoz a játékoshoz, akit mi irányítunk (mindig változó, hogy melyik karaktert), vele lehet ugyanis kiadni az ukászokat a többiek számára. A sima „kövessetek", „pihizzetek" parancsok mellett található még „zúzzatok szét mindent", „fedezzetek", „üssetek mindenkit" és „szóródjatok szét" is. A tagok szerencsére mindig hallgatnak ránk, az egyetlen nehézsége a játéknak tulajdonképpen csak az, hogy túl sok a képernyőn egyszerre egymást őrlő karakterek száma, így játszi könnyedséggel veszíthetjük el a fonalat a pillanat törtrésze alatt. Sokszor nem csak ellenséges bandák, hanem a rend őrei ellen is fel kell venni a kesztyűt, ők viszont nem viccelnek: miután letepertek a földre már bilincselnek is ezerrel… szerencsére a zártörés is készségszinten megy az alvilág általunk irányítható figuráinak, így könnyedén szabadíthatjuk ki társainkat szorult helyzetükből.

A banda főhadiszállása egyfajta küldetések közötti menüként aposztrofálható, ahol a játék folyamán unlockolt extra tartalmak és a fő küldetések indítása mellett az energiánkat, állóképességünket is boostolhatjuk a beat'em-up ügyességi mini játékoknál. Csakúgy, mint a Manhuntban, ebben a programban is nagy szerepe lesz a pályaszakaszok árnyékkal borított részeinek… rejtőzködni kell, majd csörömpöléssel figyelmet elterelni, végül pedig támadni! Ismerős, nemde? Hosszú út vezet a Harcosok igazságának – hogy stílusosan fogalmazzak – kiharcolásáig, ennek megfelelően borzasztó mennyiségű, néha szó szerint értelmetlen pusztításban, bunyóban, szándékos bűncselekmény-elkövetésben kell majd részt vennie a leendő játékosoknak. Még jó, hogy csak a képernyő előtt ülve… lesznek persze vicces részek is, mint például az első pályák egyike, ahol a rivális Destroyer banda tagjeit kell átfújnunk festékszóróval, vagy mikor egy rögtönzött tömegfelkelést követően a Baseball Furies banda elől kell iszkolnunk, mert egyébként hihetetlen módon megzúznak…

MARTIN BELESZÓL!

Rohadtul nem tetszik ez az öncélú, értelmetlen, és szerény véleményem szerint kizárólag marketingfogásként bevetett brutalitás, de úgy látszik a kiadó eléri a célját. Rockstarék röhögnek a markukba, és idén a tavaji Ferrarit Aston Martinra, vagy Lamborghinire cserélik. Én az első bunyó után kikapcsoltam a játékot.

KEMÉNY

A két verzió között grafikailag hangyányi különbség van, a zenékről és a hangokról pedig elmondható, hogy ugyanolyan fantasztikus mindkét platformon. Bár általában a grafika méltatására szoktam bővebben kitérni, de a Rockstar játékoknál általában véve eleve nem a külalak viszi a prímet. Itt ráadásul olyan frenetikus a soundtrack, amely mellett nem lehet elmenni szó nélkül. Kegyetlen hangulatosak és – stílusukat tekintve – változatosak a hetvenes évek marihuana füsttel telt légkörét idéző muzsikák… nem vagyok egy nagy OST gyűjtő, de ennek a játéknak a zenéjét be fogom szerezni! Két záró gondolat, fontossági sorrendben: a két pont levonás a történeti szál alkalmanként való ellaposodásának, a néha frusztráló mértékben bekeményítő játékmenetnek, s a – szintén csak néha jelentkező, de – kaotikus csatáknak tudható be. A másik dolog, hogy a két verzió között nem találtam meghatározó különbséget, melyet pontszám-eltérésben kellene jeleznem, így ugyanannyit kap mindkettő annak ellenére, hogy a PS2-es verzióból (sajna) hiányzik az official filmtrailer… vagy csak én néztem volna be?

[D a e]
suffocation@japan.co.jp

THE WARRIORS

ROCKSTAR GAMES

PS2, XBOX

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

PS2 — 1-2 Játékos, memóriakártya 8mb (90KB), analóg irányító (dual shock)

XBOX — 1-2 Játékos, dd 5.1, 5 blokk

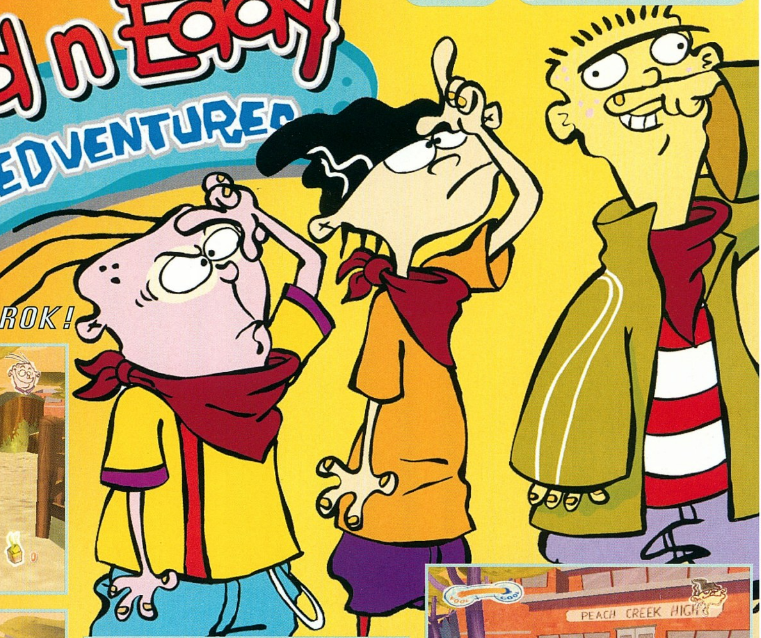
✔ izgalmas és felettébb hangulatos (azok a zenék!!!)
× néha picit kaotikus

XBOX **PS2**

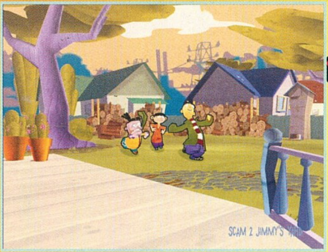
8 pont

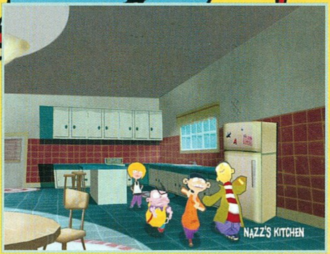
Ed, Edd n Eddy™ THE MIS-EDVENTURES

CUKIGUMIT AKAROK!











Imádom a rajzfilmeket! Általában minden nagyobb Walt Disney, vagy más konkurens modern rajzfilmet meg szoktunk nézni a moziban / DVD-n Beuval, és a TV-ben is örömmel nézek végig egy-egy gyerekeknek szánt mesét. Vagyis most nem csak a South Parkra, vagy a Simpson családra gondolok, hanem olyan gyerekkori kedvenceimre is, mint pl. a Gumimacik, Csipet csapat, vagy a Hupikék törpikék. :) Mindig is a Walt Disney és a Hanna-Barbara produkciókat tartottam az igazi igényes rajzfilmeknek, és bár persze a Cartoon Network sem rossz, de azért ott meglehetősen más, vagyis kissé idétlenebb a vetített produkcióknak a stílusa.

Rajzfilmes adaptáció még nem nagyon került eddig a kezembe tesztelésre, így nagyon is örültem a lehetőségnek, de ez az **Ed, Edd n Eddy** hármas első hallásra nagyon ismeretlennek tűnt nekem. Azonban a képekről már rémlett valami. Mindenesetre nem voltam rest, és megnéztem két részt is, azaz 4 fél epizódot a Cartoon Networkön, hogy betekintést nyerjek a sorozatba.

A három jó barát egy kertvárosi utcában lakik, méghozzá egymás szomszédságában, és legfőbb jellegzetességük, hogy mindhármukat Ednek hívják. Igazi rosszcsontok ők, akik most tapasztalják meg a gyermekkor szépségeit, és a pubertás hátulütőit. A „banda" legkisebb tagja a sárga pólós Eddy, aki a legnagyobb rosszcsont mindhármuk közül. A narancssárga pólós Edd („dupla D") a csapat tudósa, aki minden mechanikus szerkezettel mesterien boldogul. És végül marad a langaléta zöld inges Ed, aki rendkívül melegszívű állatbarát kolléga, de szegény nem éppen az eszéről híres. Ed mániája, hogy mindenre ráharap, ami kicsit is fincsinek tűnik, különösen igaz ez az „Ed hármas" kedvenc édességére, a hatalmas „cukigumira" (jawbreaker). Jellegzetes kép mind a sorozatban, mind pedig a játékban, ahogy Ed bekap egy 40 centis cukorkát, jobb pofazacskója pedig a fejénél is nagyobbra dagadva sejteti a főszereplőnk szájában szopogatott tartalmat :). És hogy miről is szól a sorozat ? Az Edek rosszalkodásáról, és az őrültebbnél őrültebb ámokfutásairól a szomszédságban . Bevallom, először egy ökörségnek tartottam az egészet, de tény, hogy van benne valami eredeti, és hát a tesztelés során végül egész megkedveltem a három kis lurkót. :)

Maga a játék témája is nagyon jól illeszkedik a rajzfilmsorozathoz, tehát itt sem kell mást tennünk, mint rosszalkodni, és borsot törni a szomszéd kissrácok / kislányok orra alá. Vicces ahogy sorra látogatjuk a különböző házakat, és aztán lépten nyomon belebotlunk a kerítésre tűzött jellegzetes táblákba: „EDEKNEK BELÉPNI TILOS !". :) Jól prezentálja ezt az egyik legjellegzetesebb küldetésünk is, amikor az Edeket kizárják egy kerti partiról, és a csatornán keresztül behatolva kell szabotálni a zsúrt.

Stílusra leginkább a platformhoz tudnám hasonlítani, még ha nem is kapott sem a gyűjtögetés, sem a harc, sem pedig az ugrabugra akkora szerepet a játékban. A program nagyon emlékeztetett engem a DC-s Floigan Brothers-re, ha még emlékszik rá valaki. Főleg, hogy jelenlegi tesztalanyom is színes kertekben, parkokban, esetleg sötétebb csatornákban játszódik, méghozzá enyhén cell shaded-es, de legfőképpen (legnagyobb örömömre) RAJZFILMES grafikával.

A játék egy ötletes rendszert kapott, amihez hasonlóval, már a híres Lost Vikings esetében is találkozhattunk. Mindhármunknak különböző képességeik vannak, így felváltva irányítva az Edeket, különböző technikákkal kell végrehajtanunk az adott logikai feladatokat. Pl. Ed képes felkapni és elhajítani különböző tárgyakat, vagy állatokat. És őt kiválasztva, képesek a fiúk összekapaszkodni, és faltörő kosként / mozdonyként speciális falakat betörni. Eddy-vel dobálhatunk bűzbombákat, hogy többek között állatokat kábítsunk el vele. Pl. A házőrző kutya figyelmét úgy vonhatjuk el, hogy Eddy-vel elkábítunk egy macskát, Ed pedig felkapja azt, és a kutyához hajítja, akik aztán elkezdenek kergetőzni.) Eddy-t kiválasztva képesek leszünk egymás nyakába állva egy tornyot alkotni, hogy átegyensúlyozzunk egy deszkán, vagy hogy magasabban lógó tárgyakat érjünk el. Továbbá Eddy-t kiválasztva bújhatunk el dobozokban, és az MGS-t idézve osonhatunk el a szomszédság háta mögött észrevétlenül. Végül ott van Edd, aki képes kinyitni az ajtókat, megtekerni a fogaskerekeket, vagy beindítani különböző szerkezeteket. Továbbá ne feledkezzünk meg a kedvenc csúzlijáról sem, amivel vízzel töltött lufikat lőhetünk ki, és vele ugorhatunk fel (Ed és Eddy segítségével) magasabb helyekre. Feladatainkat mindössze a lépten-nyomon nekünk támadó mókusok, patkányok, krokodilok, és egyéb kis állatkák akadályozzák meg.

Egyszerű és rövid játék az Ed, Edd n Eddy, mégis szórakoztató a maga nemében, hiszen végig jelen van a sorozat humoros stílusa, amiről nagyban gondoskodnak az eredeti bugyuta hangok és jellegzetes mozgások, a rajzfilmben látott teljes szomszédság lemodellezése, valamint a vicces rajfilmes bejátszások. A logikai feladványok sem túl bonyolultak, így nincsen bennük nagyobb kihívás, leszámítva néhány nehezebb ügyességi feladatot. Azonban én nem is nagyon várok el többet egy ilyen játéktól, és végül is egész jól szórakoztam vele, így azoknak is ajánlom, akik nem ismerik a sorozatot. A 6 pont így elsősorban nekik szól. Ha viszont szereted a rajzfilmet, egész nyugodtan szerezd be, mert tutira tetszeni fog.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Kifejezetten hülye játék, hiába akármilyen jópofa is a rajzfilm. Négy körül adnék rá, de csak a jó szívem miatt. Viszont Krisz, rájöttem arra, amin azóta gondolkodom, amióta először beléptél a szerkesztőségbe! Kire hasonlít ez a srác...? És most a cikked olvasása után beugrott! Egy gumimacira!

ED, EDD N EDDY: THE MIS-EDVENTURES

MIDWAY / A2M

PS2, XBOX, GC, GBA

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

PS2	1 Játékos memóriakártya 8mb (47KB) analóg irányító (dual shock)
XBOX	1 Játékos

✔ rajfilmes grafika, hozza a sorozat poénos stílusát
× nem egy eget rengető alkotás

XBOX PS2

5 pont

GÖRDESZKÁSOK ÁLOMPARKJA

Magyarázza már el nekem valaki, miért van szükség rá, hogy egy sorozatnak évről-évre kiadják az újabb és újabb epizódjait? Persze a kérdésre magamtól is tudom a kiábrándító választ, de azért lassan megelégeli már az ember, hogy most már minden évben megvegye kedvenc sorozatának egy-egy újabb tagját, legyen szó akár a FIFA-ról, a PES-ről, az NFS-ről, a WRC-ről, a Burnoutról, vagy bármelyik sportjátékról. Egyrészt már lassan sem pénzünk, sem pedig időnk nem lesz kedvenc sorozataink legújabb részeire, hiszen azért rengeteg más egyedi játék is van a piacon, másrészt pedig előbb vagy utóbb megáll a fejlődés, és a minden évről évre kiadott sorozatoknak előbb vagy utóbb, de szépen megszületik majd az első tipikus „futószalagon gyártott" klisé változata. Sajnos a Tony Hawk széria is éppen most jutott el erre a csúf pontra.

A sorozat megszokott formája a 3. és a 4. résszel gyakorlatilag elérte a lehetséges maximumot, ezért a fejlesztők a Tony Hawk Underground sztori módjával próbáltak újabb vizekre evezni. A rajongókat azonban megosztotta ez az új irányzat, így az Underground 2-ben (szerintem nagyon ötletes módon) amellett, hogy meghagyták a sztori módot, visszanyúltak a gyökerekhez a klasszikus móddal.

A **Tony Hawk's American Wasteland** sajnos semmi újat nem képes hozni a korábbi részekhez képest, és sem a sztori, sem pedig a klasszikus mód nem lett túl kimagasló idén. A sztori módban egy teljesen kezdő gördeszkás srácot alakíthatunk, akit kőkemény 5 karakter közül választhatunk ki. Los Angelesbe utazva már a buszon lefárasztja a főhőst egy bögyös szőke, aki bár színésznői ambíciókkal van megáldva, („eszes" mivoltának köszönhetően) néhány pornó jelenetnél többre sajnos nem nagyon számíthat. **(Többet nem is vár töle senki. Martin)** LA-be megérkezve aztán rögtön ki is rabolják a srácot (még a buszmegállóban :), majd egy Mandy nevű csaj segít neki eligazodni a városban, és megismerteti néhány profi gördeszkással, akik egy saját gördeszkás parkot szeretnének építeni, az „American Wastelandet".

A mai trendhez hűen első lépésként a fodrászt, és a ruhaboltot kell meglátogatnunk, majd benézhetünk a gördeszkás szaküzletbe is. A feladatok kezdetben eléggé egyszerűek, és maga a „tanítás" is úgymond eléggé szájbarágó. A játékrendszer viszont eléggé körülményes, pontosabban a végrehajtandó feladatok között igen nehéz eligazodni. Egy kis iránytű féleség segítségével találhatunk rá az aktuális feladatokra, ahol a feladatok egy-egy csoportját, egy-egy ikonhoz rendelték. Pl. a pénzes ikonnál különböző bonyolult trükköket kell végrehajtanunk, a flakonos ikonnál tageket kell fújnunk konkrét helyeken, a csillagos ikon pedig maga a sztori mód. Az egyes feladatonként kapott pénzmag természetesen a három említett üzlethez lesz szükséges, ahol mellesleg szponzorokat is szerezhetünk különböző vizsgafeladatok végrehajtása esetén. Trükkjeink száma, és mozgásrepertoárunk meglehetősen szegényes kezdetben, pl. még a manual sem áll rögtön a rendelkezésünkre. Konkrét feladatok teljesítése után újabb pályaszakaszok nyílnak meg LA-ben, és ami a legjobb, hogy alagút jellegű egyszerűbb átjárókon kelhetünk át egyikből a másikba.

A klasszikus játékmódban 6 viszonylag ötlettelen új pályával találkozunk, melyek közül egyik sem éri el nagyon sajnos azt a színvonalat, amit az eddigi részek követelnének meg. Itt szerencsére már rögtön az elején minden trükk és mozgás a rendelkezésünkre áll, de a legfőbb probléma az, hogy egy profibb Tony Hawk játékos alig néhány óra alatt eljut a 6. pályáig. Persze azért örömmel fogadtam a 6 új begyűjthető S-K-A-T-E-et, és a 4. részben bevezetett zseniális C-O-M-B-O-t. A „high" / „sick", meg egyéb score nem okoz különösebben gondot. Csak fel kell ugratni egy félcsövön, csinálni egy tetszőleges trükköt, reverse-zel landolni, majd rögtön átváltani manualba. Így legrosszabb esetben is lesz már egy 3x8000 pontunk, amit néhány (a 4. részben bevezetett) manual trükkek simán feltupírozhatunk akár 20x30000-re is. És itt had ragadjam meg az alkalmat, hogy üdvözöljem Magyarország egyik legnagyobb Tony Hawk szakértőjét Joe-t, vagyis Tony Józsi Hawk 576-os kollégámat, akit volt szerencsém személyesen is megismerni. :)

Grafikailag sajnos egyáltalán nem kimagasló a cucc, és bár a sztori mód pályái még egész szépek, a klasszikus módban látható kidolgozatlan textúrákkal teli kihalt pályák nagyon bántóan hatottak rám, és nem csak az SSX on Tour után, hanem akár a korábbi a Tony Hawk részekhez képest is.

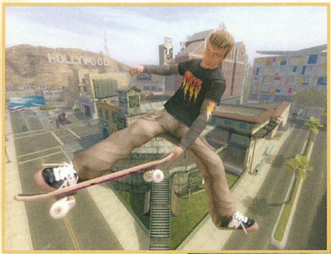
PS2-n sajnos még jóval rosszabb is a helyzet, mint X-en. Ami pedig rendkívül zavart, hogy gyakorlatilag olvashatatlan a felirat, és a hála szlenges szövegelésnek, így azért elég nehezen lehet megérteni a szereplők mondanivalóját.

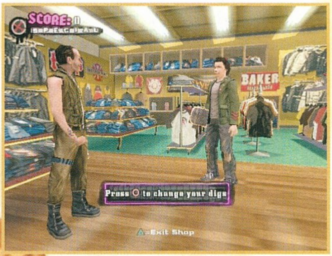
Már a zene sem a régi jó öreg Tony Hawk-os punkrock, collegerock, vagy egyéb idétlen, de marha jól passzoló soundtrack, hanem közepes és jellegtelen dalok tömkelege.

Ettől függetlenül nem rossz játék a Tony Hawk's American Wasteland, önmagában nagyon is megállná a helyét, de a sorozat korábbi tagjaihoz képest tényleg nem mutat fel túl sok ötletességet, leszámítva néhány olyan érdekességet mint a gördeszka elhajítása, vagy a BMX-ezés. Ha mindenképpen Tony Hawk függő vagy, akkor ne hagyd ki, megéri a 7 pontot. De ha ezt a részt most kihagyjátok, semmit sem fogtok veszíteni. Idén helyette inkább sokkal érdemesebb lenne megismerkedni az SSX on Tourral, esetleg korábbi Tony Hawk részekkel, amondó vagyok.

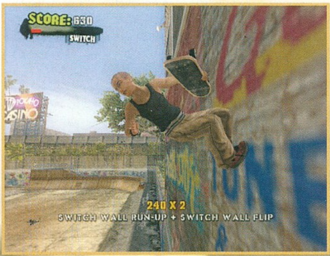
Krisz
rajkrisz@freemail.hu

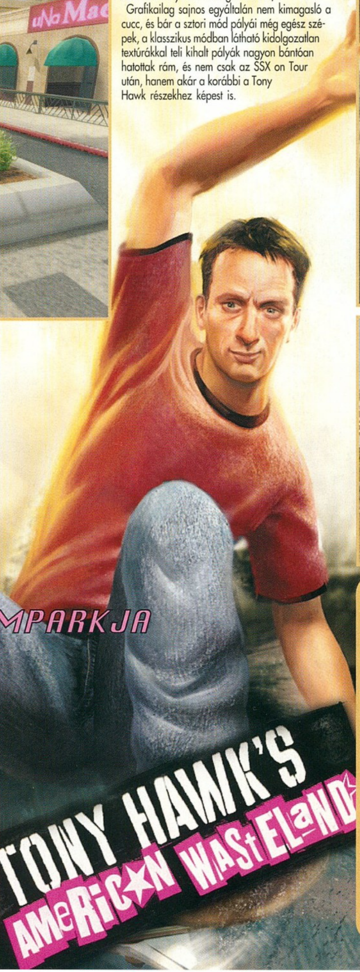












MARTIN BELESZÓL!

Hát, izé. Megy még ez a gördeszkás őrület egyáltalán? Egyébként nemrég láttam egy nagyon-nagyon kellemes filmet a témában: a címe Lords of Dogtown, és a gördeszkázás hőskorát mutatja be olyan alapfigurák főszereplésével, mint Stacy Peralta, Tony Alva, és Jay Adams. Akit csak egy kicsit is érdekel, hogy honnan indult ez a sport, az kötelezően nézze meg. (Most jött ki külföldön DVD-n az „Unrated" verzió!)

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

ACTIVISION / NEVERSOFT

PS2, XBOX, GC, X360

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

PS2	1-2 Játékos, 2-8 online, dpl II, 16:9 memóriakártya 8mb (132KB), eyetoy analóg irányító (dual shock)
XBOX	1-2 Játékos, 2-6 xbox live, dd 5.1, 16:9

✔ újabb tony hawk rész
× vérszegény, semmi ötletességet vagy, újdonságot nem mutat fel a korábbi részekhez képest, csúnya, tartalmatlan

XBOX PS2

7 pont

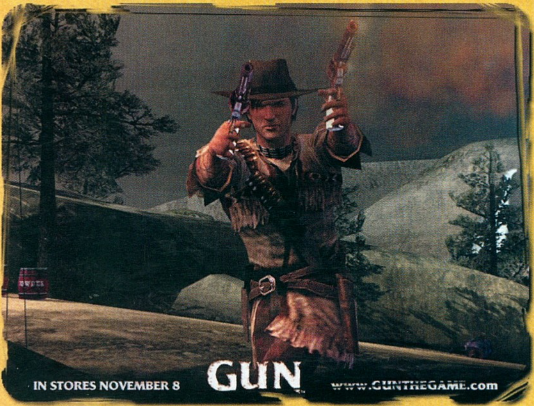
Bár a western, mint alaptéma már a videojáték fogalmának hajnalán ott lebegett a levegőben, a magas labdát az ipar csak elvétve, szökő évente csapta le. A kultikus Outlaw két gringójának három sprite-ba álmodott Atari 2600-as interpretációja egy egész nemzetet fertőzött meg köszönhetően az NSZK-ból és Ausztriából áramló Commodore 64 / Spectrum / A2600 – VHS – Hűtő „triumvirátus" térhódításának. A kínai piacon felstócolt konzolhasonmások beépített kínálatának ékköve volt az eredetileg David Crane által megálmodott shooter alapvetés. Pedig a környezet üvölt a megvalósításért, hiszen a Sergio Leone által halhatatlanná tett névtelen, vagy épp hírhedt hősök által uralt vidék olyan temérdek lehetőséget rejt magában, mellyel csak és kizárólag a műgonddal összerakott fiktív környezet vetekedhet. Az eltelt évek alatt csupán maréknyi produkció viselte magán a Karl May által képviselt korszak jelvényét – a többség elbukott. A '90-es éveket az Alone in the Dark kalandszériája, valamint a LucasArts hihetetlenül hangulatos Outlaws-a (nem összekeverendő!) uralta, a jég a 2004-es Red Dead Revolverrel tört volna meg az előzetes információk alapján, ám a hányattatott sorsú project végül olyanná vált, amilyennek nem szerettük volna látni. Igaz ugyan, hogy látvány és hangulat szempontjából az addigi legautentikusabb élményt nyújtotta, ám a sztori villámgyorsan túlvilági mesébe csapott át, gyakorlatilag sebezhetetlen, élőhalott jegyeket felmutató főellenségekkel, irreális jelenetek tömkelegével és jócskán kordában tartott mozgástérrel. A Tony Hawkot jegyző Nevesoft Entertainment **GUN**-ja korántsem olyan fanfárok övezte felvonulással érkezett, mint az előbb említett, végül a Rockstarnál kikötött RDR: a megjelenés előtt alig pár hónappal indult be a marketinggépezet, de akkor legalább magas hatásfokkal. A kéthetente kiadott újabb és újabb előzetes mozgóképes animációk Winnetou és Old Shatterhand epikus kalandjának legszebb jeleneteit idézték: a „western GTA"-nak aposztrofált anyag eddig nem látott szabadsággal, bejáratott panelekből felhúzott történettel, valamint egyedi hangulattal kecsegtetett, ám mint tudjuk, soha sem szabad előre inni a medve bőrére, hiszen pár jól csengő mondat és ízlésesen utókezelt kép alapján már több alkalommal is koppant az ember álla a végleges kódot látva, a GUN esetében azonban más a helyzet. A GUN maga a *megtestesült tökéletesség* – legalábbis részben.

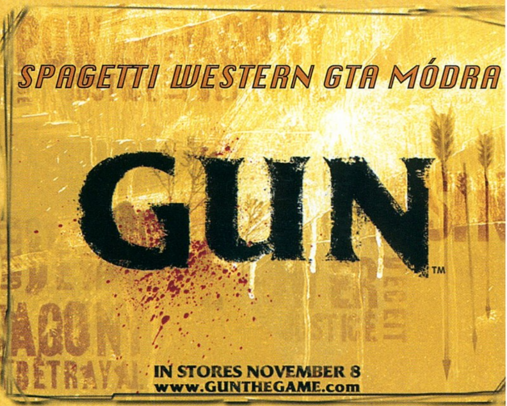
OLD WABBLE

Bárdunk a vadnyugat múltba révedő tájának egy tipikus figurájáról regél. Colton White a Yukatan folyó mentén tanulja apjától a fegyverforgatás és a vadászat mikéntjét. Ned féltő gonddal, kemény feladatokkal tereli sarját a helyes irányba, a felcseperedett gyermek pedig felmenője életét megmentve hálálja meg ezt. A közelgő gőzhajó a tikkasztó hőség oázisa, fedélzete azonban maga a kettészakadt föld, a rajta lévő emberek pedig az alvilág démonai. Ned egy hősünk számára ismeretlen hölgyeménnyel elvonul pár perce a ladik széfjéhez, de hogy mit tett be vagy mit vett ki, arra nem derül fény – a közelgő veszély forgószele nem ad alkalmat ennek kiderítésére. Az udvarias tiszteletes egy gyönyörű baltát helyez a kétes hírű nőszemély tarkójába, a fegyverekkel és nehéztüzérséggel érkező banditák pedig a jelre sáskaként lepik el a békés tákolmányt. Hiába minden erőfeszítés, apa és fia szorult helyzetbe kerül, előbbi feláldozza magát egy nemesebb cél érdekében. Ned utolsó mondata az, hogy Colton jusson el Dodge City-be, egy bizonyos személyt keresve, aki választ adhat a nagy talányra. A hajó a levegőbe röpül, protagonistánk pedig három nappal később tér magához, immáron a szárazföldön. Utazása, eddigi élete végét jelentő kalandja itt, a senki földjén veszi kezdetét.

OLD SHATTERHAND

A GTA modell roppant nagy népszerűségnek örvend manapság – az alaprendszert a Mercenaries fejlesztette tovább sikerrel, a GUN azonban nem akar és nem is kívánt új szabályokat bevezetni, határokat ledönteni. A klisékben dúskáló, ám mégis ettől egyedivé váló fondorlatos történet működött volna egy hermetikusan lezárt, ám művi Red Dead Revolver világban. A GUN más. Maradandóbb, kidolgozottabb, életszerűbb. Előtted a széles vidék, kezedben a gyeplő, pisztolytáskáidban legféltettebb kincseid: minek a ház, az asszony, a gyerekek és a gond. Légy az, ami lenni akarsz: az aranylázba fejest ugró, csákánnyal boldoguló közember, köztörvényes bűnözőkre, lótolvajokra utazó fejvadász, a törvény szolgálatában álló seriff-helyettes, vagy épp az indiánok skalpjára (szó szerint) vadászó könyörtelen fehér ember. A történet fonalát bárhol és bármikor felveheted, a mellékküldetések gombolyaga azonban minden poros kisvárosban ott van – csupán döntened kell. Ebben nagy segítséget nyújt a sztori rövidsége, hiszen Colt utazása lecsupaszítva csupán egy egydélutános kaland, semmi több: azonban a történet egy kerek egészet alkot, a vészesen alacsonynak tűnő érték így korántsem okoz akkora problémát, mint azt az ember gondolná, különösen nem akkor, ha mérhetetlen örömünket fejezzük ki az „M" besorolás miatt – a cenzorok keze ezúttal nem ért el idáig, a GUN könnyedén kezeli a profán erőszak, a véres jelenetek egyvelegét, melyek nem csupán gusztustalanok, hanem néha egyenes gyomorforgatóak is. A mozgatórugók a lövöldözést preferálják, hősünknek pedig jócskán lesz alkalma megmutatni a nagyvilágnak céllövő képességét. A fegyverrepertoár hihetetlenül széles, a korszak híres-neves gyilkoló gépezetei egytől-egyig feltűnnek hősünk, valamint az ellenfelek mancsaiban. Hatlövetű Coltok, lefűrészelt csövű és klasszikus medveölő puskák, dinamitot is lőni képes indián íjak, apacs balták gondoskodnak a mészárszék végeláthatatlan futószalag-







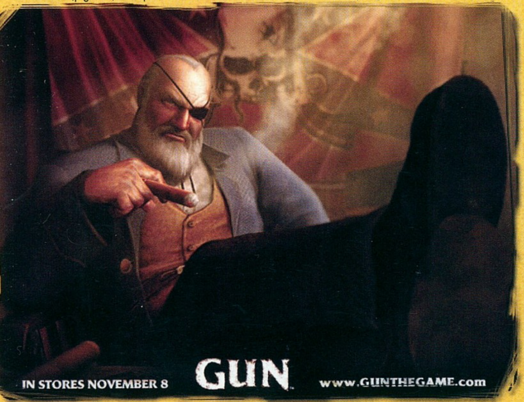


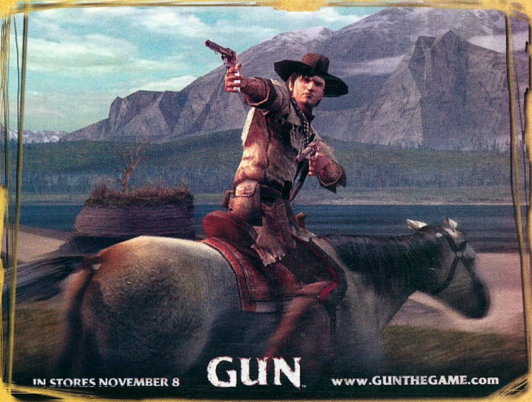


jának aprításáról. Az egyszerre magunknál cipelhető eszközök száma nem limitált, ez az első irreális vonások egyike, elhanyagolható, nem túlságosan szemet szúró hiba, főleg annak tükrében, hogy egyes szituációk eltérő megközelítést igényelnek a lőfegyver kiválasztását illetően. Mivel az esetek döntő hányadában nagyobb csoportokkal akasztja össze hősünk a bajuszt, a boldoguláshoz szükség van egy intuitív, ám némi teret hagyó automatikus célzási rendszerre, mely bátran jelenthetjük, hogy sikerült: éppen annyit segít, amennyit szükséges. A Max Payne-ben bemutatkozott és a Red Dead Revolverben továbbfejlesztett „bullet time" effektus a tűzkeresztségben itt a „quick-draw" nevet kapta – a villámgyorsan előkapott Colt hihetetlen szórásra képes, egy kör alatt minden nagyobb nehézség nélkül leverhető egy méretesebb kompánia, különösen, ha rendesen ápoljuk a szerszámot.

A gyalogszerrel legalább 1 órás sétát engedélyező hatalmas terepen való navigálást a térkép segíti, a gyorsabb közlekedés érdekében azonban fokozottan ajánlott lóra pattanni – a hátasnak nem meglepő módon hatalmas szerepe lesz. A pórnép irtásának krémje a nyeregből történő ólomosztás, a leghatékonyabb támadás mégis a paták bevetése: egy jól időzített rúgás bármilyen marcona úriembert a földre fektet. Sőt, a gyönyörű állat a farmok igazgatásában is kéznél van, egy mellékküldetésben marhatereléshez alkalmazható – eget rengetőnek éppen nem mondható, de mindenképpen borzasztóan hangulatos. Szegény párára azonban vigyázni kell, nem elég, hogy alig pár találat után (jogosan) beadja a kulcsot, de ha rosszul bánunk vele és





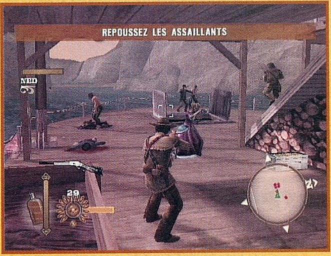


kifárasztjuk (a stamina mérője az alsó lépcsőfokra csúszik) akkor búcsút mondhatunk neki, úgyhogy csak óvatosan, megfontoltan – kitartása növelhető „fejlesztések" megvásárlásával, hasonlóan a fegyverekhez. A missziókért bezsebelt, vagy épp az aranylelőhelyekről zsákmányolt konvertibilis amerikai dollárral növelhető a jószág kitartása, tárgyak esetében azok hatékonysága, töltési sebessége. Egyszerű és nagyszerű, mint maga a játék, hasonlóan a most boncasztalra kerülő vizualitásokhoz. Gyerünk!

OLD FIREHAND

Mint említettem volt, a Red Dead Revolver a stílus grafikus ábrázolásának csúcsa, ez az állítás pedig bizonyos szempontból még mindig helytálló. A kies, a természeti hatásoknak kitett lepukkant kis települések, a szürke és egyszínű öltözékekbe bújtatott emberek és az a mindent átható megfoghatatlan hangulat még mindig a csúcson tartják az eposzt, ám változatosságban, realitásban meg sem közelítik a GUN által felállított szintet, annak ellenére, hogy az újon technikai szempontból ennek köszönhetően lemarad a versenyben. A bejárható terep méretének hála a környezet számos ismerős és karakterisztikus eleme feltűnik – a színpadot a poros települések, a vasút által kettészelt préri uralja, ám a Sziklás hegység ormai, a menedéket nyújtó kanyonok, a paradicsomi patakok, tavak együttesen olyan hatást keltenek, melyre korábban nem akadt példa. Nem érheti szó a ház elejét a karakterek ábrázolását szemlélve sem, mind az ellenfelek, mind a főszereplők eltérő szereppel, küllemmel rendelkeznek, egy pillanatra sincs olyan érzése az embernek, mintha az előtte futó lények futószalagról, tömeggyártásban kerülnének elő. Nagy odafigyeléssel dolgoztak az animátorok is, a hátas életszerűen, remekül mozog, a sztori fonalát gombolyító átvezető animációk pedig már-már Metal Gear Solidot megközelítő narrációval rendelkeznek: minden egyes alak tökéletes motion capture munkáról árulkodik, melyet bár elsőrangú színészeknek nem titulálható töltelékszínészek mondanak fel, mégis meglepően nívós munkát tettek le az asztalra. Sajnos a zenei aláfestésről ez már nem mondható el, jellegtelen dallamok próbálják fokozni a hangulatot, az etalon Morricone szerezte művek bizony alaposan feldobták volna az olykor szürke lovaglást – no de sebaj, akadnak nagyobb hibák. A legfájóbb momentum gyakorlatilag tökéletesen megegyezik a már több alkalommal említett Rockstar produkcióval: hiába a nehézségi szintek állítása, mind az egyszerű ellenfelek, mind a „főellenségek" hihetetlenül szívós, emberfeletti lények – videojátékról van szó elvégre, de kérem, ha már egy alapjaiban a realitásra törekvő történetet önt digitális formába az ember, gondoljon arra, hogy a humanoid faj nem képes három tárnyi ólomdarabot és robbanószeres hordók egész garmadáját befogadni komolyabb baj nélkül. A bétatesztelők sem végeztek tökéletes munkát, jó pár bugot nem sikerült kiirtani, a játék vége felé pedig egy olyan végzetes karakterelakadás is bekövetkezhet, melyet csak egy kiadós „reload game" képes orvosolni. Fájó, de ezt kénytelen lenyelni az ember – ha megteszi, a GUN garantáltan honorálja.







ARANYLÁZ

Ennek ellenére miért nyolc pont? Mert a GUN a letűnt korszak eddigi leghangosabb, legautentikusabb hírvivője. A poros, kies tájat uraló pisztolyforgatók, a fehér ember és a sziú indiánok véres mészárlása, a polgárháború okozta emberi tragédiák és megalomán elemek nagyszabású párbaja a videojáték kultúra csöppnyi színpadán. A folytatás lehetősége nyitott, a hibákat be lehet foltozni, a sztori megálmodásához pedig rengeteg alapanyag áll készen, hiszen a vadnyugaton mindig akad egy magányos hős, valamint egy ember, aki elmeséli a történetét.

Wilson
consolegeek@atw.hu

MARTIN BELESZÓL!

Könnyed, lendületes, szép, szórakoztató játék a GUN, és benne van az, aminek minden játékban benne kéne lenni – minden erőlködés nélkül magával ragadja a megszállott játékost kortól és stílusrajongóságtól függetlenül. Ki ne szeretné a cowboyokat és az indiánokat?

GUN

ACTIVISION / NEVERSOFT

PS2, XBOX, GC, X360, PSP

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

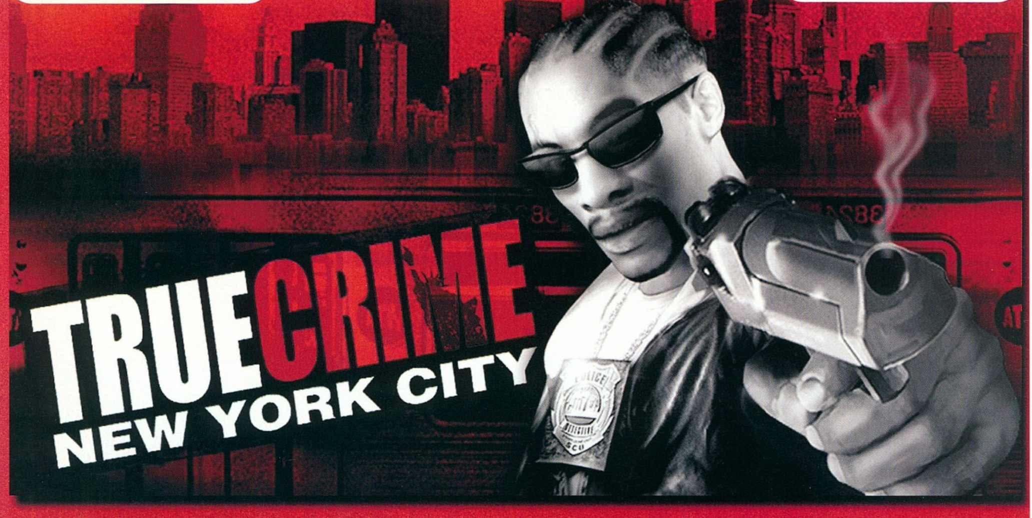
PS2 – 1 Játékos, 16:9; memóriakártya 8mb, dpl II; analóg irányító (dual shock)

XBOX – 1 Játékos, dd 5.1, 16:9, xbox live

✔ az eddigi leghangulatosabb western játék
× összképet rontó negatívumokkal

XBOX PS2

8 pont



Ki ne hallott volna a 2 évvel ezelőtti GTA „vetélytársról", az angyalok városában rendet teremtő, szabadelvű zsaruról, Nick Kangről, vagyis a True Crime: Streets of L.A.-ről (Dzson: 67. Konzol). A Vice City után bizony nagyon kellemes meglepetésnek bizonyult, és az összes GTA klón közül talán a legígéretesebbnek alkotás volt. Nekem személy szerint nem jött be, ugyanis sokkal komolyabb városra számítottam benne, nem is kaptunk benne hasonló fokú szabadságot, mint a GTA-kban, de nem számít, akad így is bőven rajongója, méghozzá mind a mai napig.

Sajnos, ők fognak most a legnagyobbat csalódni – azok, akik valami komoly folytatásra számítottak. Ezt persze mindenki okkal várhatta el, hiszen így 2 év elteltével azért sok mindent hozzá lehetett volna pakolni a játékhoz, és nemrég láthattunk egy nagyon tetszetős GTA klónt is, a Total Overdose-t, amely még a San Andreas után is lazán labdába tudott rúgni, egész egyszerűen a hangulata miatt.

Nem kerülgetem tovább a forró a kását, a **True Crime: New York City** nevű folytatás azon túl, hogy nem sok köze maradt az előző részhez, egy hatalmas minőségi leépülést tudhat magáénak. Azonban a „ne ítélj elsőre" mondás itt most különösen igaz, ugyanis a TC: NYC egy marhajó bevezetővel, és igen igényes zenei aláfestéssel kezdődik...

New York, 2000. Karácsony. Éjszaka van, a hó lágyan szállingózik, egy lélek sincsen már az utcán.

Egyszer csak egy sárga Chevrolet fordul be az utcán, majd az út közepén leparkolva egy színes bőrű fiatal srác száll ki a kocsiból. Ruhája úszik a vérben, mozogni is alig tud már, mégis előkapja a kis Uziját, és bekopog egy helyre. Az ajtónyitót arrébb tessékeli, elhalad a füvet szívó feka és a prosti mellett, majd megkeresi a bandavezért, aki egy ribi, meg két nehézfiú társaságában nézi az esti meccset a méregdrága házimozin. Behelyezi a füldugóit, előkapja a két kikészített uzit, majd a megdöbbent és magyarázkodó bandavezér szemébe nézve csak ennyit mond: „A fiúk elk*rták, az apám még él!", és már neki is áll, hogy sz*rrá lőjön mindent és mindenkit a helységben...

És ekkor kapjuk meg az irányítást. Dupla uzi, végtelen töltény, full életerő, yipéé, uzsgyi mindenkit szétlyuggatni. Nem kímélve se nehézfiúkat, sem pedig prostikat, a folyosón végigrohanva szobáról szobára mindenkibe beleeresztek egy-egy sorozatot, az irányítás full Max Payne-es (már csak a lassítás hiányzik) és milyen bivaly hangja van a géppityunak házimozin...

Végül a főhős megtalálja a konténerben megbújt vezért, aki az utolsó szó jogán kiröhögi, de ez bizony rossz ötlet a részéről. ;) A boss-t kivégezve azonban rácéloz egy rosszfiú, de ekkor toppan be egy zsaru, a család barátja Terry, nyakon lövi a gengsztert, megmentve ezzel a srácot, és kérdőre vonja Marcus Reedet, hogy mire fel ez az ámokfutás. Marcus pedig elmeséli, hogy ki akarták nyírni az apját, de nem jött össze nekik, és most eljött bosszút állni a mocskokon. Terry szörnyülködik, de elboronálja a dolgokat, és jó irányba tereli a fiút...

5 évvel később: Terry és Marcus vígan beszélgetnek az őrsön, visszaemlékeznek a régi zűrös ügyekre. A fiúból (aki lemészárolt több tucat nehézfiút és prostit ;) egy jó kiállású törvénytisztelő New York-i rendőr lett. A sztori itt sajnos még nem ér véget, ugyanis Terry a segítségét kéri a hősünknek egy piszkos ügy felderítésében, de valami hiba csúszik a számításba, ugyanis miután Terry belép egy házba, az a srác szem láttára robban fel. Marcus Reed elindul tehát saját szakállára nyomozni New York utcáira, hogy felkutassa társa gyilkosait.

Röviddel Terry halála azonban még kötelezően részt kell vennünk egy kis trainingen amely meglepően pozitív benyomást kelteit bennem. Négy alapvető dolgot kell elsajátítanunk:

bunyó, lövöldözés, vezetés, és letartóztatás. Az előbbieket egy speciális gyakorló helységben, az utóbbit pedig élőben, Terry közreműködésével tanulhatjuk meg. A bunyónál számos formációt tanulhatunk meg, mint pl. kis ütés, nagy ütés, fojtás, a földön fekvő agyonrúgása, blokkolás, lopakodás. A lövöldözésnél mindössze a célzás begyakorlását, ezen belül pedig a precíz célzást tanuljuk meg, melyet TPS módból átváltva (a Resi 4-hez és Cold Fearhez hasonlóan) a jobb vállunk mögé beközelített kameraállásból tehetünk meg, és nagyon nehézkesen ugyan, de még mozoghatunk is célzás közben. Van vetődés, fedezék mögül kilövés, no meg gránáthajítás, és igen hasznos az ellenség közelében lévő robbanó objektumok kipécézése is harc közben. Vannak hasznos vezetési technikák is, mint a farolás, vagy az üldözött járgány hátsó kerekének kiütése, és a vezetés közbeni lövés. A letartóztatás már egy fokkal bonyolultabb ennél. Ha nincs kiválasztva fegyver, a Körrel / B-vel kutathatjuk át a gyanús egyéneket. Ha találunk náluk valamit (drog, fegyver), rögtön le is tartoztathatjuk az egyént, ami mindössze a lebilincselést, és a földre teperést jelenti. Gyakran azonban nem ijednek meg egy szimpla jelvény felmutatástól a rosszfiúk, ilyenkor a fegyvert kiválasztva a Selecttel / Backkel adhatunk le a levegőbe figyelmeztető lövést. Ha ekkor megadják magukat, akkor már le lehet őket tartoztatni.

A trainingot befejezve nagyon kellemes szájízzel vágunk neki kalandjainknak, de sajnos azonban az igazi játékban már nem ilyen zökkenőmentes minden.

New York utcáit járva nem lesz más dolgunk, mint várni egy bűneset bejelentésére, várni a küldetések megjelenését, és extra helyszíneket meglátogatni. A bűnesete lerendezése sajnos jóval bonyolultabb, mint ahogy azt gondoljuk. Nem túl gyakran adják meg magukat a bűnözők, így a legtöbb esetben egész egyszerűen le kell lőnünk őket. Sokféle bűnüggyel találkozhatunk a játékban: utcai verekedés, lövöldözés, rablás, autólopás. Előfordult, hogy meglátogattam egy kis motelféleséget, ahol éppen egy szadista alak bántalmazott egy lenge öltözetű prostit, az ordibálások pedig már a folyosón is hallatszottak. Sajnos a megmentett áldozatok nem mindig olyan hálásak, mint ahogyan azt elvárnánk tőlük, és még gyakran nekünk is esnek.

A küldetéseket két csoportra oszthatjuk. A zöld színnel jelöltek mutatják a történet szempontjából fontos küldetéseket, ahol a szokásos Max Payne stílusban kell mindenkit leszedni. A fogytán lévő életerőt ilyenkor a falra helyett egészségügyi csomagokkal tölthetjük fel újra.

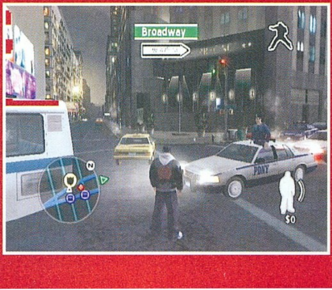
A kékkel jelzett küldetések csak mellékes érdekességek, pl. utcai illegális versenyzők felderítése, ahol jó magunknak is versenyeznünk kell, hogy először a bizalmukba férkőzhessünk.

Akadnak extra helységek, mint pl. hotelek, ahol az utcán visszanyerhetjük életerőnket, bár megjegyzem, ez felesleges, mert ha meghalunk, egyszerűen csak ott folytatjuk, ahol abbahagytuk. Látogathatunk tuningműhelyeket, és pl. gyakorolhatunk harcművészeteket is a dojokban stb.

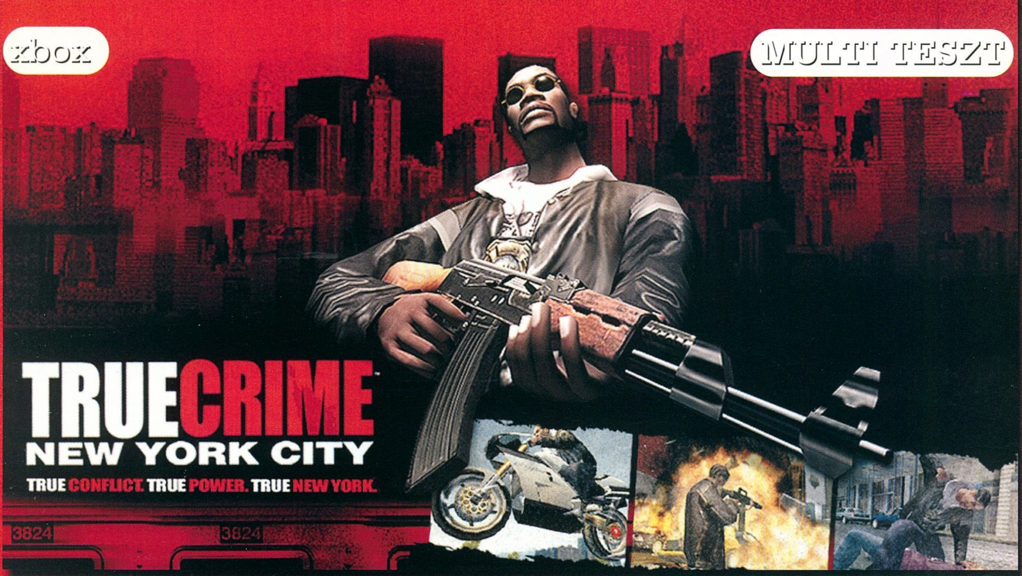
(Személy szerit engem amúgy nagyon zavart, hogy a thai bokszot, és a karatét egy kalap alá vették, ugyanis nem sok köze van a kettőnek egymáshoz.)

A játék továbbra is számon tartja a jó zsaru / rossz zsaru tevékenységeinket, de ez most nem igazán van kihatással a történet kimenetelére. Egy jó zsaru letartoztatja a rossz fiúkat, megöli a fegyveres gonoszokat, és beviszi az őrsre az utcán talált fegyvert/drogot. A rossz szaru ezzel ellentétben szépen eladja a lenyúlt bizonyítékot az utcán, és ártatlanokat, meg rendőröket gyilkolászik. Egy idő után a zsaruk is keményen ránk szállhatnak, és ha sikeresen lekapcsolnak, akkor az őrsön találjuk magunkat, ahol a nőnemű felettesünk közli, hogy mélységesen csalódott bennünk (miután leszedtem 30 civilt és 10 rendőrt ;), majd büntetésből járőröznünk kell, amíg le nem tartoztatok pl. 3 bűnözőt.







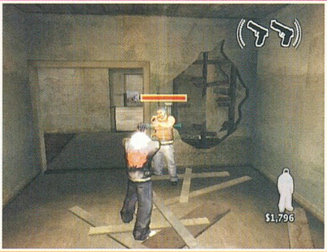












Ez persze nem is olyan könnyű, mint azt említettem, hiszen a bűnözők legtöbbször elszaladnak, vagy elkezdenek verekedni / lövöldözni, és ilyenkor vagy hagyjuk a fenébe az egészet, vagy lelőjük őket, de letartoztatás kizárva.

A szerzett pénzből amúgy új szerelést, új kocsit, új fegyvert, és speciális vezetési és lövő technikákat vásárolhatunk, tehát néha nagyon is megéri a rossz zsarut játszani.

Grafikailag eléggé közepes a cucc, ami leginkább a város gyenge makett-jellegű felépítése tehet. PS2-n sokkal ritkább az autós és gyalogos forgalom, és kevesebb a fényárnyék effek, de Xbox-on viszont nagyon sötétek az utak, és a játék roppant zavaró módon folyamatosan akadozik, így nálam most mindenképpen a PS2-es verzió a nyerő. Éjszaka a főút közepén, a soksok fény közepette persze egész korrekt a látvány X-en, ha gyalogosan körbenézünk, de autóval gyakran az orromig sem látok, és hála a nagy forgalomnak, nem sokat érünk a különböző vezetési technikákkal, mert lépten-nyomon ütközünk.

Összességében a játszhatósággal is bizony komoly problémák vannak, még ha a játék egyes részeivel nincsen különösebb gond. A Max Payne-es küldetések nagyon pofásak, azokkal nincsen is semmi gond. A letartóztatás azonban már macerás, de ami a legjobban zavaró, hogy a küldetésekért gyakran a fél városon át kell kajtatni, és ez még szirénával, tövig taposva a gázt is roppant sokáig, akár 5-10 percig is eltarthat. Ilyenkor érdemes egy taxit elkapni, amely némi pénzmagocskáért cserébe a kívánt helyszínen tesz ki. Úgy tudom, hogy közlekedhetünk a játékban metrón is, bár én ezt sajnos nem tudtam kipróbálni. Nagyban tehet még a játékmenet lelassulásáról, amikor járőrözésre ítélnek bennünket, és egyszerűen nem vagyunk képesek 3 vacak bűnözőt letartóztatni, ez ugyanis gyakran akár fél, vagy 1 óráig is eltarthat.

A True Crime: New York City tehát egy roppant középszerű és kidolgozatlan alkotás lett, amely szégyen az elöd (viszonylag) igényes névre. A grafika igen csúnyácska, és X-en ráadásul még folyamatosan akadozik is. A játékmenet igen egyhangú, hiszen közel sincsen akkora szabadságérzetünk, mint a GTA-ban. Meg egyszerűen nincs olyan hangulata az egésznek, mintha egy városban lennénk. Az egyik háztömb olyan, mint a másik, hála a kezdetleges makett jellegű felépítésnek. A bűnözők letartoztatása is már ez első egy-két alkalom után unalmassá válhat. A lövöldöző küldetések persze már nem rosszak, de hát kérem szépen, hol van ez a játék pl. a Total Overdose-tól? Mert ha már könnyed GTA klónban gondolkozunk, akkor a hangulatra kéne leginkább építeni, és az bizony nem sok van neki, sajnos.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

True Crime, Crime Life, és az 50 Cent játék, amit pusztán emberbaráti szeretetből (és a Karácsony szentségének tisztelegve) már be sem válogattam az e havi Konzolba… Mi történik? Egyszerre akar a játékipar gengsztert és rendőrt faragni a gémerekből?

TRUE CRIME: NEW YORK CITY

ACTIVISION / LUXOFUX

PS2, XBOX, GC

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

PS2 — 1 Játékos, 16:9, dpl II
memóriakártya 8mb (120KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ nagy méretű város, gta jellegű játékmenet
× középszerű grafika és játékmenet

grafika:	elmegy
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

XBOX — 1 Játékos, dd 5.1, 16:9

✔ lásd ps2, plusz sűrűbb forgalom, szebb kidolgozás
× lásd ps2, plusz nagyon sötét utak, zavaróan akadozó grafika

XBOX	PS2
5 pont	5.5 pont

576 KONZOL AKCIÓ!



Most hihetetlenül kedvező áron rendelheted meg az 576 Konzol korábbi számait. Válaszd ki, melyik évfolyam(ok) boldog tulajdonosa szeretnél lenni, add meg adataidat és már küldjük is.

Az újságok megvásárólhatók valamennyi **576 KByte** boltokban vagy megrendelhetők:

Levélben:
(kérjük add meg: nevedet, pontos címedet, telefonszámodat)
Comgame 576 Kft.
1329 Budapest Pf.: 24

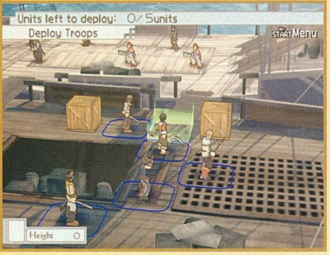
Telefonon:
369-2686 vagy,

internet áruházunkban:
http://www.576.hu/kiadvany
(a megrendelt újságokat a DHL szállítja ki, szállítási díj: 999,-FT)

Az alábbi lapszámokból sajnos már nincs készletünk: 1998/02; 1998/09; 1998/10; 1998/11; 1998/12; 1999/01; 1999/05; 1999/06; 1999/10; 2000/01;

Figyelem!
Az akciós ajánlatunk csak egy teljes évfolyam megvásárlása esetén érvényes, az 1998-2003-ig megjelent újságokat külön már nem árusítjuk!

RAPSZÓDIA SUIKODEN MÓDRA







A játéktesztelés egyik átka, hogy hiába nyomsz végig egy anyagot – sokszor kell néhány hét vagy hónap, hogy leülepedjenek az emberben a gondolatok, és tényleg tisztán tudjon nyilatkozni egy stuffról.

Itt van példának a Suikoden 4. A végigjátszása – és egyben a teszt megírása – után éreztem, hogy ez a játék nem hozta azt az elvárható maximumot, amit a Suikoden sorozattól eddig megszokhattunk. Jó játékot kaptunk, de korántsem olyan briliáns alkotást, mint az első három volt. Véleményem szerint kicsit túlerőltették az első részhez való visszatérési szándékot. Nem volt annyira a világ és a környezet kidolgozva (pld. nem lehetett nyomozni az embereid után), ráadásul a kapcsolat is gyengébb volt a korábbi sorozattal.

Aztán a nyáron jött az első meglepetés, mivel bejelentették, hogy készül



egy új Suikoden játék, mely a negyedik epizód idején és helyszínein fog játszódni. Ebből arra következtettem, hogy így jobban ki majd tudják teljesíteni a negyedik rész történetét, és ezzel sikerül kicsiszolniuk azt. Hisz ne feledjük, igazából az első rész is a második és a harmadik fényében mutatta meg igazi arcát, hogy mekkora előremutató alkotásról is volt szó!

Az első meglepetés után jött a második, ami a stuff címével kapcsolatban ért engem, mivel Japánban Rhapsodia, míg angol nyelvterületen **Suikoden Tactics** néven került forgalomba. Az utóbbi az érdekes, mivel a cím ebben az esetben rögön elárulja, ezúttal nem a szokványos Suikoden anyagot kapjuk. Valóban nem, mivel a *Konami* nagyszerű érzékkel egy stratégai RPG-t alkotott, ezzel számtalan új lehetőséget megnyitva. Így a Suikoden Tactics egy kicsit más, mint a sorozat eddigi darabjai. Aki tehát egy 100%-ig hagyományos Suikoden játékra számít az csalódni fog, de mások, akik nyitottak az új dolgok felé, jól fognak szórakozni.

A címválasztás szerintem egyébként nem sikerült legjobbra, kicsit fantáziátlannak érzem a Suiokden Tactics elnevezést, a japán változat Rhapsodia címe sokkal beszédesebb. Az angol változatot esetleg Suikoden: Rhapsodiára kellett volna változatni.

Igazából az sem tett jót a játék megjelenésének, hogy az érkezésével egy időben jelentették be a Suikoden 5-öt, elnyomva ezzel az új anyagot. Az egész Suikoden rajongótábor az ötödik részről beszél, a megjelenő Tactics-ra meg így senki sem figyel. Milyen marketing ez Konami? Aztán az is érdekes, hogy az ötödik rész már február végére kész lesz, és bár ígéretes (nagyon is!), de ne feledjük, egy évvel a negyedik rész után jön! Egy év pedig –ezt már számtalan eset bizonyította – kevés egy igazán jó RPG elkészítésére. Hacsak nem egy másik divízió készíti a Konamin belül, már egy korábbi időpont óta…

NYOMOZÁS

Visszatérve azonban a Suikdoen Tactics-ra, először is tekintsük át a sztorit, hisz gondolom ez izgat minden fanatikust. Mint már utaltam rá, a történet a Suikoden 4 előtt, kissé az alatt, de jórészt (kb. 70%-ban) után játszódik. Ebből eredendően olyasmiket is megtudhatunk belőle, melyek eddig rejtve voltak előttünk. Hogy néhány példával is szemléltessem ezt: kiderül, hogyan szerezte meg a Rune of Punishmentet Brandeau, de az is világossá válik, hogy mi történt a negyedik rész főszereplőjével, Lazlo-val az előző kaland után. Engem ez az utóbbi kérdés izgatott a legjobban.

Maga a történet Suikoden 4-ben sokat emlegetett Rune Cannonok körül bonyolódik, mely a játékban a legveszélyesebb fegyver volt. De az már nem derült ki a negyedik részből, hogy honnan származtak ezek az ágyúk. A ST története ekörül forog, mivel a főhős Kyril a nagy titkok után nyomoz. Motiválja ebben, hogy az apját Waltert is a Rune Cannonok miatt veszette el. Az RC-k ugyanis mutáns szörnyekké változtatják az embereket, és ez történt Kyril apjával is. Ráadásul a vereségből újra éledező Koolok Birodalomnak is szüksége van a Rune Cannonokra, mert készülnek valamire az Island Nation ellen.

Dióhéjban legyen ennyi elég, nem szeretném túlságosan spoilerezni a sztorit, mert izgalmasra sikerült. Főleg azok számára lesz élmény, akik tökéletesen ismerték a negyedik részt.

Itt jegyezném meg, hogy ha a negyedik epizód főhősét Lazlot fel akarjátok venni, kell lennie a memóriakártyátokon egy olyan Suikoden 4 mentésnek, melyen mind a 108 karakter megvan! Snowet is csak ekkor lehet megszerezni.

VÁLTOZÁSOK

Azok a Suikdoen rajongók, akik eddig még nem játszottak stratégiai RPG-kkel, bizony egy teljesen más játékmenettel fognak találkozni a Tactics-ban. Akik azonban ismerik és szeretik a szerepjátékok e faját, nem sok új dolgok fognak felfedezni, az anyag ugyanis teljes mértékben az FF Tactics által lefektetett alapokon nyugszik.

Mindjárt az elején jó, ha túlesünk a feketelevesen. Nincs 108 Stars of Destiny. Ennek oka a játék jellegéből fakad, a ST ugyanis egy melléktörténet. Talán a Suikogaident lehetne felhozni példának – még ha kicsit sántít is a hasonlat –, mert ugye ott sem volt 108 felvehető szereplő, sőt egy darab se, mivel a Gaiden csak egy leágazó történet volt a fősorozathoz képest. Itt is ez a helyzet. A 108 csillag hiánya a játék történetéből is fakad. A 108 csillag ugyanis – jelenlegi ismereteink szerint – mindig egy adott területen egy adott időben aktivizálódik, és ugye a ST-ben nem sokkal vagyunk csak a S4 után, földrajzilag nagyjából ugyanazon a helyen. Ha itt megint lennének összeszedhető csillagok, akkor az megzavarná a játék történetét, hisz logikátlan lenne.

Megijedni azért nem kell, itt is van vagy 50-60 karakter, akiket fel lehet venni, egyeseket nem is túl egyszerű megszerezni. (Aki pedig nagyon vár a sok-sok emberre, annak februárban jön a Sui5, ott majd lesz 108 csillag.)

Az alábbiakban akkor térjünk rá a játékmenetre. Tudom, hogy egy tapasztalt stratégiai RPG-snek ez a leírás felesleges, azonban úgy vettem észre, beszélgetve sok Suikoden rajongóval, hogy a fanok nagy hányada nem szereti, vagy nem ismeri a taktikai RPG-ket. Mivel a Suikoden hívek biztosan neki fognak állni ennek a résznek is, ezért fontosnak tartom, hogy képet kapjanak milyen is egy vérbeli SRPG.

A játékmenet teljes mértékben a stratégiai RPG-k (ott is a FFT) vonalát követi, azaz sok-sok sztorit és harcot kapunk. A helyszínek vonalakkal lesznek összekötve, a városokban pedig úgy lehet mozogni, mint egy kalandjátékban, azaz a képernyőn fel lesz tüntetve, hogy mit, hol és hogyan akarunk csinálni. Embereinket pedig csak a harcokban lehet vezérelni, de ott is csak parancsokkal.

El lehet tehát felejteni a klasszikus Suikoden alapokat.













HARCOK

Ennek megfelelően a harcok is átalakultak, viszont szerencsére egészen profira sikerültek. De hát ezt el is vártam attól a Konaimtől, aki jó pár évvel ezelőtt két Vandal Hearts részt is letett már az asztalra.

A küzdelmek nem körönként zajlanak, hanem a FFX-hez hasonló rendszerben. A képzeletbeli négyzetekre felosztott terepeken vezényelheted a kiválasztott embereidet. A legfontosabb a képernyő tetején látható ikonsor, ami embereid arcképeit mutatja. Itt a sorrendre érdemes odafigyelni, mert ilyen egymásutánban lépkedhetsz velük. Termesztésen az ellenfelek is ott lesznek, így könnyebb stratégiázni a lépésekkel. Minden csatánál lesz egy cél, ami győzelemhez kell (el kell intézni valaki, bizonyos pontra kell lépni a pályán stb.).

A csaták további része nem igényel különösebb magyarázatot, hisz minden a Suikodenben látott elem visszaköszön. Vannak rúnák, sőt hasonlóan a harmadik részhez, fejleszthető tulajdonságok is, melyek szabadon cserélgethetők.

Újra vannak Unite támadások, ezek akkor fejlődnek ki, ha beszélgetsz bizonyos embereiddel. Talán ezek a legerősebb támadások, mert nagy területre hatnak és óriási nagyot sebeznek.

Egyetlenegy változás, hogy ezúttal nincs duel és hadsereget sem lehet vezényelni – ezt kárpótolja, hogy sok-sok embert lehet használni harcban. Rendkívül fontos, hogy karaktereid meg tudnak halni csaták közben, méghozzá feltámaszthatatlanul! Erre figyelj, mert nagyon kellemetlen, ha valaki kikészül, és nem veszed észre – ezt én is beszívtam. Ha kifekszik egy embered – és a játék azt írja ki, hogy died –, akkor restelj és kezd elölről a csatát! Bizonyos embereid – akik a történetben nagy szerepet játszanak – nem tudnak meghalni, ám a többi opcionálisan összegyűjthető embered igen.

Valamennyi csata után értékelést kapsz a teljesítményedről, E-től S szintig. Minél jobb a szint annál jobb a cucc, amit kapsz. Persze a jobb rangokat rendkívül nehéz elérni, az elején örülhetsz, ha túléled a csatákat.

TARTALOM

Minden Suikoden rajongót izgat a kérdés, mennyire hosszú és tartalmas a játék. Az utóbbival nem voltam megelégedve, az előbbivel viszont igen. Ez nem meglepő, hisz mint a harmadik rész kivételével az összes eddigi epizód, ez is rendkívül hamar végigjátszható, amennyiben csak végigrohansz rajta. Viszont ha neki állsz a titkok kibogozásának, akkor a játékidő triplázódat is.

Elsőnek mindjárt itt vannak a Questek. Ezek jelenléte bizonyára nem lepi meg a tapasztalt SRPG-seket, a Suikoden rajongókat viszont annál inkább. A Questek ugyanis küldetések, melyeket meg lehet, de nem kötelező megoldani. A missziókat a Quest Guildban veheted fel. Általában itt egy elég részletes leírást is kaphatsz, hogy mit és hol kell tenned a sikeres teljesítéshez. Ez alapján két fő kategóriára lehet őket felosztani. Az elsőben azok a missziók szerepelnek, melyekhez magadnak kell ellátogatni valahova és intézkedni bizonyos kérdésben (csata, beszélgetés stb.), míg a másikban egyik emberedet kell elküldeni. Utóbbinál érdemes figyelni, mit mond a megbízatás szövege, mert ebből megállapítható, hogy milyen típusú ember tudja sikeresen megoldani azt – de az is lényeges, hány nap alatt lehet, illetve kell megcsinálni valamit. Fontos mennyi a HP-ja, gyorsasága, ereje, de hogy épp melyik a fontos, az az adott küldetéstől függ. Néha az is számít melyik karakteredet küldöd, pld. az egérfogó misszióra csak a macskákat lehet. A lényeg, hogy mindegyik missziót el lehet rontani, és ha tökéletesre akarod kipörgetni a játékot, akkor ezt nem engedheted meg magadnak. A feladatok megoldásával a rangod is emelkedni fog. Kezdetben E-n állsz, de felmehetsz A-ra, sőt akár S-re is. Minél jobb a rangod, annál jobb és nehezebb feladatok jelennek meg.

Több dolog miatt is fontosak ezek a küldetések. Egyrészt a történet csak ezek által teljesedik ki a maga valójában, másrészt rengeteg karaktert így lehet felvenni (pld. Jeane, akinél „A" rangos missziót kell megoldani).

Vannak speckó feladatok is, ilyen lesz a Chiepoo & Co kontra X & Co.'s rivalizálás. Mind a kettő egyfajta cég, melyek szintén Questeket adnak nekünk. Nagyon fontos, hogy ha fel akarsz venni négy extra karaktert, illetve szeretnél király cuccokat, akkor csak Chiepoo-nak végezz el küldetéseket! Ez azt jelenti, hogy X-éknek egyetlenegyet sem szabad megcsinálni, különben nem veheted fel az a négy karaktert, és a cuccokról is lemondhatsz. Erről a négy emberről jutott eszembe, hogy lesz egy hatalmas labirintus is Obel Ruinsban, melynek felderítése (mely szintén nem kötelező), szintén óriási feladatokat fog adni. Viszont a jutalom is nagyon nagy lesz!

Végigjátszva az anyagot, kapsz mentett állást, és ha abból kezded újra az egészet (New Game +), átnyomhatod a beszélgetéseket, de ami a legjobb, Lalacle-t is csak így lehet felvenni.

ÉRTÉKELÉS

Ami a ST külalakját illeti, azt hiszem elégedettek lehetünk. A helyszínek – az újak és az ismerősek is – jól néznek. A legjobban a karakterek tetszenek. Mivel ezúttal nem poligonosak a hősök, hanem cell-shadeddel készültek. Ez a rajzos stílus sokkal jobban illeszkedik a Suikoden hangulatához. A varázslatok is látványosak, tehát a grafikát tekintve a játék ott van a legjobb PS2-es SRPG-k között.

Az audioról is a legjobbakat lehet elmondani. Szép számmal lesznek ismerős dallamok a negyedik részből, de ami a legjobb az első háromból is. A fegyver boltban illetve a kovácsnál rengeteget időztem, mert ott olyan szám szól új hangszerelésben, amitől minden rajongónak nagyokat fog dobbanni a szíve. A szinkron is ok, egyedül talán a főhősnek Kyrilnek lehetett volna picit mélyebb tónusú torkot találni, mert így néha olyan vékony hangon beszél, mint egy eunuch.

Összegezve az eddigieket, én elégedett voltam az anyaggal. Van benne tartalom, a sztori is üt, tehát a Suikoden 5 megjelenéséig jó kikapcsolódást biztosít. Ami nagyon tetszett benne, hogy végigjátszása után a Suikoden 4 eseményeit másképp fogjuk szemlélni, így érdemes azt újrajátszani, mert így az új ismeretanyag birtokában rengeteg előremutató utalást fogunk találni, más fontos eseményeket egészem új színben tudunk értékelni.

Nem azt mondom, hogy a ST a legjobb Suikoden game, vagy akár azt, hogy übereli a nagy stratégiai RPG-ket (FFT, Nippon Ichi anyagai, stb.), de mindenképpen jól sikerült játék. A Suikoden rajongóknak kötelező darab, míg a SRPG fanatikusoknak is ajánlott, mert lehetséges, hogy ezután megkedvelik a sorozatot.

Nem lenne rossz, ha a Konami sorozattá fejlesztené a Tactics-ot is, én legalább is el tudnék viselni ilyen epizódot a Suikoden 5 esetében, de akár a többi résznél (S2!) is. :)

Veres Miki



MARTIN BELESZÓL!

Tündéri taktikai RPG, mint az én nagy kedvencem, a FF Tactics. Jómagam eléggé kedvelem a cell-shaded megjelenítést, de ezúttal jobban örültem volna a klasszikus SNES megvalósításnak egy komoly effekt-turbózással. Hét, hétfél körül adnék neki. Ja, és Miki: meghalok, ahogy ezeket a szereplő neveket így kívülről fújod! :)

SUIKODEN TACTICS

KONAMI

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb
analóg irányító (dual shock)

✔ sok-sok dologra fény derül
× kicsit hosszabb is lehetne

8 pont

FÓKAINVÁZIÓ

Konzolos kommandósnak lenni jó! Van ellenség, lehet lőni, lopakodni, hallgatózni, szép tájakon kirándulni és irányítani 3 hülyét, akik a megtisztelő „csapattag" titulust kapták.

Az első SOCOM játéknak nagyon örültem, hiszen addig nem nagyon volt ilyen komplex harcolós, csapat-alapú dolog az életemben. A kettes résznek is örültem, bár akkor már volt Tom Clancy-féle Ghost Recon is, ami pécéről került át konzolos berkekbe. És végre itt a harmadik fókázás, amit Martin a fiókja mélyéről húzott elő, hogy csak nekem tartogatta, mivel én megjártam az amerikai tengerészgyalogságot és a francia idegenlégiót is, na meg az előző két részét a játéknak.

(A fókák egyébként már totálisan bevették az online területeket is. Amerikában olyan tizenöt-húsz ezer ember van a szervereken, míg Európában csupán négyezer, ami még mindig jónak mondható tudva, milyen ócska egyes országok broadband internet hozzáférése. Na, meg ugye ott a nyelvtudás kérdése is, mivel USA-hoz képest Európa eléggé bábeli zűrzavar, és csupán kis százalék beszéli a közös nyelvet, az angolt. Szerencsére ez a szám egyre növekszik, és remélhetőleg a még mindig elég drágán árult nagysebességű net hozzáférések ára is szelídül az idővel valamelyest. Ez talán segít ama szomorú, de tényszerű adaton, hogy a konzolosoknak még mindig igen csekély százaléka érdeklődik a netes játék iránt, ami mondjuk érthető is a pécés játékosok online nyüzsgése mellett, hiszen azokra a hangos, lefagyós és áramzabálós radiátorokra rendkívül kevés olyan értelmes stuff jelenik meg, amit érdemes offline, vagyis egyedül nyomni.)

A harmadik SOCOM-ra visszatérve: újítást elég keveset hozott magával, ráadásul elég gyakran berángat a kamera, így nem éreztem a megszokott felemelő érzést, inkább többször úgy éreztem, ez is valami Tom Clancy ökörség, mert a fazon a lerágott csontok nagy szakértője a katonai játékok terén…

A legfontosabb dologgal kezdeném a bemutatást, a parancsrendszerrel. Aki nem játszott még egy résszel sem, vagy valami hasonló kommandírozással, az is hamar bele fog jönni, hiszen nagy szerencsénkre nincs túlbonyolítva. Utasításainkat kiadhatjuk headsetünkön is, ahol ügyelni kell a viszonylag jó kiejtésre, mert a beszédfelismerő rutin hangmintáit szerintem angol nyelvtanárok mondták fel, vagy az én kiejtésem oly borzalmas… Szóval a mikrofont inkább a netes játék kommunikációjára tartom érdemesnek, a parancsaimat jobb volt kontrollerrel kiadni. A csapatunk alapvetően négy emberből áll, két részre bontva. Az egész egység a Fireteam, míg mi és társunk az Able, a másik kettő pedig a Bravo megkülönböztetést viseli, ezenkívül néha szegődik hozzánk némi bajtársi haderő és szimpatizáns, ilyenkor nekik is tudunk parancsolgatni kedvünk szerint. És most a kezdők kedvéért nézzük át a használható utasításokat:

Deploy: robbanó cucc használata. Leginkább gránátot dobálnak a srácok, de ugyanez használható időzített robbanóanyagok telepítésére is.

Fire at will: a fiúk tüzelnek mindenre ami mozog és lőtávolon belül van. A célzásuk sajnos elég pocsék, kivéve talán a mesterlövészt. Figyeljünk, hogy küldetések elején általában inaktív ez a mód!

Hold fire: az előző ellentéte, ami jól használható akkor, ha lopakodni akarunk, vagy csak nem akarunk feleslegesen feltűnősködni. Ezen parancs esetén a fegyverek addig némák maradnak, amíg egy ellenség nem jelent közvetlen veszélyt a csapatunkra, pl. elkezd ránk ordibálva lövöldözni.

Follow: ha az Able vagy Bravo egység elmászkált valamerre, mondjuk elküldtük őket felderíteni valamit, vagy megtisztítani előttünk a terepet, akkor ezzel az utasítással tudjuk őket újra a csapatba rendelni, hogy kövessenek minket.

Move To: csapatunk mozgatása. A cél lehet valamelyik navigációs pont a taktikai térképen, vagy az a hely, ahova éppen a célkeresztünk mutat.

Breach: ezzel meglepetést okozhatunk kedves ellenségeinknek. Egy zárt vagy nyitott ajtót kijelölve a parancshoz, az embereink azon hirtelen berontanak, és a felesleges terroristákat lelövöldözve tágasabbá teszik a területet, helyiséget.

Overwatch: egy terület, navigációs pont felügyelete. Ha tudjuk, hogy onnan jön valami vagy arra menekülne egy célszemély, ezzel hatékonyan figyelhetjük. Meglepetések helyett.

Clear area: klasszikus tisztogatás. Vagy a területet nézik át, vagy pedig a célkereszttel kijelölt helyiséget, épületet.

Mount: telepített fegyver birtokba vétele és használata. Kiadhatjuk bunkerben felállított gépfegyverre vagy gépkocsi, hajó fegyvereire is, amit éppen vezetünk.

Dismount: emberünk lecuppan a fegyverről és újra mobilizálja magát.

Action: eme utasítás például ajtó kinyitására vagy valaminek a működtetésére vezényli a beosztottat.

Hold position: a csapat a kijelölt helyen marad és vár, amíg halomra nem lövik őket vagy más parancsot nem kapnak tőlünk.

Regroup: a többiek azonnal a mi pozíciónkba jönnek. Follow előtt érdemes ezt kérni tőlük, mert így biztosan nem maradnak le, akadnak el valamiben vagy ilyesmi.



Escort: ha foglyunk van, vagy pedig valami fontos ember, akinek el kell jutnia élve a felvevőpontig, akkor imigyen rendelhetünk mellé kíséretet.

Cover target: egy bizonyos céllal lesznek csak elfoglalva, pl. jó olyan esetben, ha két irányból is várható támadás.

Get down: embereink azonnal hasra vágódnak. Ezt minden esetben tegyük meg, ha lövéseket hallunk, de az irányukat nem sikerült betájolni (ami elég ritkán fog megesni, mivel a harci radarunk pirossal jelez minden látható ellenséges erőt).

Mint látható, a tapasztalt fókázóknak abszolút nem lesz gond a parancsolgatás. A járművek kezelése pedig igen hasonlatos a Global terror nevű játékhoz, amivel az előző számban foglalkoztam. Ennek kapcsán csupán az animációban, vagyis annak hiányában van némi eltérés. Ott ugyanis a harcosok szép komótosan be- meg kimásztak a kocsiból, ahogy az a scriptjük szerint meg volt írva. A SOCOM 3-ban viszont egyszerűen eltűnnek az autó vagy hajó mellett, és megjelennek benne, illetve fordítva „dismount" esetén. Mivel a korongon a preview felirat díszelgett, ezért nem tudom, hogy a végleges változatban lesz-e némi javulás, de nem hiszem, mivel vannak fedett teherautók és egyebek is, aminek nem valószínű, hogy külön ajtónyitogatási procedúrát kreálnak. A járműveken belül szabadon változtathatjuk a helyünket, imigyen lehetünk géppuskások vagy vezetők tetszés szerint, illetve a bajtársaink nem kaptak jogosítványt, így a szerkezeteket csak mi tudjuk haladásra ösztönözni. A kezdőkre gondolva a történet elejére tettek egy tréning bevetést, amiben a játék kiírja a főbb irányítási és egyéb jellemzőket, fegyvereket, szóval mindenféle dolgot, ami egy újoncnak a hasznára válhat. Én profi lévén kissé mindig megelőztem a segítségeket, és volt olyan, hogy a program az után írta ki, hogy használjak hangtompítós pisztolyt, amikor már három banditát is fejbe lövöldöztem a géppisztolyommal.

Lopakodni is kell, ha meg akarjuk szerezni a híreket, mármint hírszerzést is szeretnénk iktatni a nagy hadakozásaink közé. Ilyenkor a csapatot ott kell hagyni, és kiadni a „ne lőjetek" parancsot, majd óvatosan odakúszni / mászni a beszélgető egyénekhez. Eme műveletet vízben is lehet végezni, és ha felfigyelnek a csobogásunkra, akkor ügyesen azonnal a víz alá kell merülni, ahol hősünk addig maradhat, míg el nem fogy a levegője. Ekkor szerencsére nem megfullad vagy veszít az életcsíkjából, hanem a felszínre jön lélegezni egyet, amivel legyőzte a Lara Croftot, akit jó párszor megfullasztottam a kastélyuk medencéjében. Fegyvereket amúgy az eligazításon, vagyis a missziók előtti kimerítő info ablakoknál variálhatunk, de ha kedvünk tartja, akkor elszedhetjük az ellenség hulláitól is. Akad mindenféle gépfegyver, pisztoly, aknavető, és gránátból is többfélét vihetünk magunkkal. Itt jegyzem meg, hogy az M67 és a HE gránát között csupán annyi a különbség, hogy az M67 lassú detonátorral van szerelve, viszont nagy a robbanás hatósugara, míg a HE gyorsan felrobban és kisebb körön belül sebez. Emellett persze vannak a szokásos füst és villanó hanggránátok is, amelyeket leginkább túszmentési akcióban használunk, vagy akkor, ha a célpontunkat élve kell elvinni valahova máshova, de szép szóra nem adja meg magát.













A mesterséges intelligencia egyébként elég vegyes képet mutat. Van, hogy teljesen jól és emberien viselkednek, de az is előfordult velem, hogy az embereim egy bejárat mellett guggoltak, mire kijött onnan egy terrorista és ő is leguggolt, majd így szemlélték a tájat egy darabig, míg észre nem vettem, hogy túl közel van a radaron egy piros pont, hátrafordultam, és reflexből belelőttem pár acélköpenyest. Egy másik esetben pedig egy hidat kellett felrobbantanom, amit pár gyalogos mellett egy tank is védett. Persze az embereimet hátrahagyva odafutottam mellé, és élveztem, ahogy a szerencsétlen program próbál becélozni, a csövet és a tornyot is össze vissza mozgatva. Na, de nem is ez a lényeg, hanem hogy nálam nem volt Bazooka, így odahívtam az embereimet is, és megadtam nekik a harckocsit, mint célpontot, erre azok elkezdték géppisztollyal lőni a páncélost... Egy darabig röhögtem, majd meguntam, és a nálam lévő Designator eszközzel megjelöltem a légi csapáshoz célpontnak, ami hamar pontot tett az ügy és a tank végére...

Sajnos minden lelkesedésem ellenére most nem tudok lelkendezni a SOCOM új részéről. A grafika ugyan jó meg szép, az embereket sem flat textúrák alkotják, hanem szépen, dinamikusan megvilágított objectekkel masírozunk, de azt igen rühellem, ha a kamera berángat több ember esetén. 2006 jön, volt idő megtanulni az optimalizálást a PS2 eddigi igen sikeres pályafutása alatt. És valahol elhagyták a feelinget is, illetve az is lehet, hogy túl sok kommandós cucc jött ki a kettes fókák óta. A járművekkel nyomulás mondjuk kellemes lehetőség, de elég kiábrándító volt, amikor egy sima útjelző tábla eltűnt a kocsiban ütközéses felborulás helyett, és a harci csónak is úgy viselkedett a vízen, mintha valami autó lenne aszfalton. Valamivel többet kellene felmutatni már ahhoz, hogy biztosabban megőrizze a vezető pozíciót eme játék, mert ugyan nekem még mindig ez a favorit, de esetleg egy más ízlésű gémert erről már nem tudok meggyőzni.

Sgt. Dzson

MARTIN BELESZÓL!

Elégedett vagyok! Az új Socom epizód úgy is megér 8 pontot, hogy az ember ki sem próbálja a bombasztikus netes multiplayer játékot, ami a game esetében igencsak erős: bármikor megyünk fel vele a hálóra, azonnal tudunk valamilyen jó kis csapathoz csatlakozni, és komoly összeszokott klánokkal is találkoztam már. Számomra a harmadik rész tájai nagyon meggyőzőek, kifejezetten szép a látványvilága, és a megjáratható járművek sem csak erőltetett opcióként funkcionálnak. Mondtam már, hogy elégedett vagyok?

SOCOM 3: U.S. NAVY SEALS

SONY

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos, 32 online, headset
memóriakártya 8mb (400KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ taktikus lövöldözés néhol egész szép grafikával
✕ valami hiányzik belőle, valami plusz...

8.5 pont















Az utóbbi néhány hónapban a nagy klasszikus, ám nálunk mégis ismeretlen RPG sorozatok (Romancing SaGa, Fire Emblem) új epizódokkal gyarapodtak. Talán nem árulok el nagy titkot, hogy a most megjelent **Shining Force Neo** is illeszkedik ebbe a sorba. A fentiekhez hasonló múltra tekint vissza a saga, mégsem vált olyan közkedveltté, csak egy maghatározott réteg számára. Pedig a *Sega* által kreált Shining Force Neo immár a széria 11. darabja! Az első rész még 1991-ben jelent, MegaDrive-ra – először Japánban, aztán Amerikában is. Ezután a széria különböző darabjai, megjárták valamennyi Sega konzolt (MD, MegaCD, Satrun), majd azok hanyatlásával a GBA-t, sőt nem is olyan rég még PS2-őn is tiszteletét tette az anyag (Shining Tears).

A legújabb rész, az SFN szintén PS2-re érkezett, de sok tekintetben eltér az előző epizódoktól. Ezúttal ugyanis inkább egy akció RPG irányába vitték el a Sega fejlesztői a játékot. Ezáltal harc nagyobb szerepet kapott, de persze a történet sincs hátérbe szorítva. Persze nem kell valami igazán eredetire számítani, nagyjából az elcsépelt elemek kerülnek újra elsütésre.

A játék egy fantasy jellegű világban játszódik. A főhős egy Max nevű fiú, aki épp gyakorlatát tölti a hadseregben, és ott sokat fejlődik. A világon sajnos nyoma sincs a békének, mert pár éve mindenféle szörnyek jelennek meg teleportkapukon keresztül, és terrorizálják az embereket. Néhány ilyen horda megjelenése és elintézése után Max hazatér, ahol az apja rájön, mennyit fejlődött a fiú. Max-ban ezalatt tudatosul, hogy a Force (Erő – Star Wars?) munkálkodik benne egyre jobban, így elég erősnek érzi magát egy nagy feladatra. Együtt kezdnek el az apjával munkálkodni a gonosz erő megállításán, mely világ elpusztításán mesterkedik.

Nem egy kiemelkedő, vagy fordulatos sztori. Bár lehet csak én vagyok kicsit kritikusabb, mert manapság elegem van az egyszerű tizenéves tini hősökből, meg az elcsépelt dramaturgiákból, unalmas sztorikból. Valami tököset akarok, ami megerőszakol, megrugdos, és földbe döngöl! Hol van ma már egy Xenogears, vagy egy Chrono Cross? Sajnos az RPG alkotók biztosra mennek, és egyre gyengébben, átlaghősöket találnak ki, akivel ez a korosztály könnyebben tud azonosulni. Nem beszélve a sztorikról, melyek színvonala szintén súlyos esésen ment keresztül. Az RPG világok sincsenek már annyira kidolgozva, sokszor csak színes, de üres hátteret kapunk, ahelyett, hogy azt éreznénk, az írók maximálisan ki akartak volna tenni magukért, alkotni szerettek volna valami nagyot. Régen az RPG-ket azért szerettük, mert úgy éreztük, hogy egy új világba kerülünk általuk, ahol még a legjelentéktelenebb szereplők is karakteresek voltak, és annyira kidolgozottak (sztori, háttér, stb.), mintha élnének. Ma meg már inkább csak papírmasé meséket kapunk, jellemtelen üres szereplőkkel. Ez hiányzik nekem manapság.

No, de visszatérve az eredeti kerékvágásba, az SFN, ahogy már az elején is utaltam rá, különbözik a Shining Tears-től. Aki tehát arra számít, hogy egy hasonló stílusú RPG-t kap, csalódni fog. Egyrészt teljesen más az anyag külalakja. Míg az előző rész szép rajzolt – ám meglehetősen apró és lassú – karaktereket mutatott fel, addig ebben az epizódban poligonos hősöket láthatunk. Ráadásul ezúttal a karakterek mérete is nagyot nőtt. Sajnos azonban ez nem vált a játék előnyére, mert a rajzolt grafika hibáival együtt is szép volt, talán maradni kellett volna annál, főleg ha már ilyen látványos és szép intrót, meg átvezető filmeket tudtak hozzá kerekíteni. Csak az a buta diszkó zene nem hiányzik alóla. Elismerem, így se csúnya a jàté, de az előző karakterisztikusabb volt.

A játékmenet is megváltozott, felpörgetettebbé és akció dússá vált. Leginkább a Diablo-ra, vagy a Baldur's Gate-hez vált hasonlóvá. Kár, hogy a sok-sok vagdalkozás egy idő után meglehetősen monotonná és unalmassá válik.

Szerencsére a sebességgel ezúttal nincs semmi gond, meglehetősen fürgén mozognak hőseink a képernyőn.

Szükség is lesz a nagy sebességre, mert sokszor záporozni fognak ránk az ellenfelek. Még szerencse, hogy ha belépünk a menübe, akkor a játék leáll, így nyugodtan nézelődhetünk.

Amúgy a szokásos dolgokat találjuk. Tehát az Equippal cuccokat lehet feltenni, az Itemmel a tárgyakat lehet rendezgetni, míg a Status-szal egész részletes adatokat láthatunk Maxről és a többi hozzánk csatlakozott emberről.

Igazából a játékról bennem igencsak vegyes kép alakult ki, mivel nekem nem jött annyira be. Kétségtelen, hogy el lehet vele szórakozni, de nem találtam benne olyan összetevőt, ami miatt bátran ajánlhatnám bárkinek is. Nincs egy olyan eleme sem, ami miatt kiemelkedő lenne. De persze ez fordítva is igaz. Olyan óriási eget rengető hibája sincsen, azt leszámítva, hogy talán kicsit monoton a sok harc és járkálás.

Egy kicsit szürke, rétegjátékot kaptunk, ami néhány emberen kívül nem hiszem hosszabb időre letudná kötni a játékosokat. Van PS2-re rengeteg RPG, nem hiszem, hogy erre kellene pazarolnunk az időnket, mert vannak ennél jobbak.

Veres Miki

MARTIN BELESZÓL!

Na, üssetek meg, de ezt ki sem próbáltam. Egy hónapban egy elbliccelt cím csak belefér, nem?

SHINING FORCE NEO

SEGA

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb
analóg irányító (dual shock)

✔ akik szeretik az akció rpg-ket, talán azoknak bejön
× teljesen átlagos darab mindenben

6 pont



DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI

Mit ne mondjak, nagy várakozás előzte meg részemről a legújabb Dragon Ball játék, a **DBZ: Budokai Tenkaichi** megjelenését. Ennek oka, hogy az előző részt, a Budokai 3-mat bizony nagyon megszerettem, élvezhetősége, grafikája és nem utolsósorban elképesztő tartalmassága miatt. Kíváncsi voltam, hogy az újonnan megjelenő részben, a Tenkaichiben mennyire tudnak újítani, hisz valljuk be, a DB témáról már a legutolsó rókabőrt is lehúzták – és legtöbbször ezek sajnos nem sikerültek igazán jóra. Szerencsére azonban nem kellett csalódnom, a játék megtartotta a Budokai 3 pozitívumait, bár történt néhány változás.

A Tenkaichi kissé elüt a sorozat eddigi darabjaitól. Ha jól tudom egy új csapat készítette, sőt Japánban nem is Budokai címmel jelent meg.

A legkomolyabb változás, amiről szólnom kell, az a játék nézőpontját érinti. Ezúttal ugyanis nem oldalról láthatjuk karakterünket, hanem hátulról – éppen ezért a kétjátékos mód ez alkalommal osztott képernyőn megy. Nem mondom, hogy a game elején nem volt kissé fura a látvány, mivel az irányítás is megváltozott, pár perc játék után azonban teljesen belelendültem a harcokba, minden probléma nélkül. Volt mibe, teszem hozzá!

A készítők rendesen összekapták magukat, és olyan tartalmi körítéssel tálalták a programot, ami még a szőrszálhasogató kritikus DBZ fanokat is meg fogja győzni a game *maximális* szavatosságáról. Na jó nem fogja, van ami hiányzik: például Omega Shenron, bár hozzáteszem, ő a GT-ben szerepelt, a játék viszont a Z történetét dolgozza fel (jórészt).

Mindenesetre elég bekukkantani a főmenübe, hogy szédülés fogja az egyszeri DBZ rajongót, hisz tonnányi lehetőség vár ránk. A menü legtetején találjuk a Z Battle Gate-et, ami a Dragon Ball univerzum legmélyebb vizeire visz bennünket. Ha tényleg elvakult rajongó vagy, akkor mielőtt ide benéznél gondoskodj arról, hogy valamennyi zavaró körülmény megszűnjön körülötted. Rendezd le a barátnődet, vidd le a kutyát, és a családod tagjainak is szólj, hogy pár napig nem jössz elő a szobádból. A titokzatos Z Harci Kapu ugyanis a DB leghíresebb összecsapásait kell lejátszanod. A sztori fejezetekre van osztva, melyekből kezdetben 4 darab lesz megnyitva név szerint Saiyan Saga, Frieza Saga, Android Saga, Majin Buu Saga. Ebből a felsorolásból nyilvánvaló, hogy ezek a DBZ sorozat legfontosabb részei. Mindegyik fejezet alfejezetekre oszlik, ahol a történet egy-egy pontján kell küldetéseket teljesíteni, kb. úgy, mint a SoulCalibur fegyverszerző módjában. Más-más karakterekkel kell különböző feltételekkel győzni. Lehet, hogy csak meg kell verni az ellent, de olyan is előfordulhat, hogy valami bika mozgással kell kivégezni, esetleg életben kell maradni meghatározott ideig. Amennyiben sikerül a megadott kondíciókat teljesíteni, hullani fognak ránk a jutalmak. Speckó mozgások, berakható skill tulajdonságok, úgymint gyorsaság, HP, nagyobb sebesség, stb.

A legjobb persze az új karakterek előcsalogatása lesz. Kapaszkodjatok meg, összesen 90 játszható ember szerepel a Tenkaichiben! Jó, hogy vannak olyan figurák, amiknek több alakja is van (SonGokunak kb. öt), de hát ugye a különböző alakzatok is más-más karaktereknek számítanak. Egészen különleges figurák is behozhatóak, mint például: Broly, Bojack, Super 17, Master Roshi (Zseniálisteknős), Janemba, vagy a gyerek SonGoku a sima DB sorozatból. Impozáns névsor, pedig még vannak érdekességek, de elég a spoilerből. Fontos, hogy lehet gyűjteni Dragon Ballokat is. Ezeket a pályán található dombok és épületek lerombolásával lehet előhozni, majd fel kell őket venni. Ha megvan a 7, kívánhatsz, azaz további embereket is meg lehet így nyitni, sőt játékmódokat és egy rejtett fejezetet is!

Amennyiben egy fejezetet 100%-ra teljesítesz, újabb epizódok fognak megnyílni. Ezek száma is impozáns, mivel 18 darabot találhatunk! Be lehet hozni altörténeteket, melyek a DB mozifilmekből készültek (és igen izgalmasak), de lesznek harcok a GT sorozatból, illetve egészen alternatív történetek is. Például mi történhet miután Trunks visszatért a jövőbe, vagy milyen lenne, ha Cell, vagy Majin Buu győzne? A legérdekesebb talán a Saiyanok (Vegita, Raditz, Bardock, Nappa, stb.) harca Dermesztő (Frieza) ellen, vagy az a sztori, amikor kiderül, hogy Dermesztőnek van egy bátyja Cooler, aki… na de elég legyen, lelövöm a poénokat. :) Mindebből látszik, hogy nagyon sok mindent megtudhat minden rajongó. Ezt már csak úgy lehetne fokozni, ha fullra megjátékosítanák az eredeti DB szériát, illetve a GT-ből is több minden szerepelne. Persze félre értés ne essék, ez is maximálisan elég egy átlag DBZ rajongónak. A négy nagy fejezet egyébként a leghosszabb, mivel kb. 25-30 harcból áll, a többi altörténet kb. 4-8 harc között változik. Aki 100%-ra akarja ezt felvinni, az el lesz egy darabig.

És ez még csak az első játékmód volt. Ott van még az Ultimate Battle, ahol egy kiválasztott harcosunkkal kell 100 ellenfelet legyőznünk. Minden győzelem után feljebb léphetünk a ranglétrán, a cél természetesen az első hely megszerzése. Minden siker után úgynevezett Wining Points-ot kapunk, vigyázni kell, mert ez csökken, ha kikapunk, és amennyiben elfogy akkor végünk. Egyébként itt is lehet nyerni speciális dolgokat.







Természetesen lehet nagy tornát is rendezni (World Tournament), ahol a legegyszerűbb, ha ki verjük az ellenfelet a ringből.

Van két játékos mód is, a Duel opcióban.

Érdekesebb az Evolution rész, ahol karaktereinket fejleszthetjük a már megszerzett bonuszokkal és speckókkal.

A Character Illustrations-nél tudsz a szereplőkről olvasni igencsak részletes leírást.

A Dragon Ballok összegyűjtésével előlehet csalni a Password opciót, ahol kódokat lehet beütni a Budokai 3-ból, így onnan is hozhatsz elő karaktereket. Sajnos nem mindegyiket, pld. Supreme Kai, Uub és a már említett Omega Shenron hiányzik, ám még így is jó párat előhozhatsz, feltéve ha játszottál a Budokai 3-mal.

Szerencsére a játszhatóságra sincs panasz, a nehézség pont eltalált, még ha a küzdelmek kicsit felpörgetettebb ütemben mennek is, mint a B3-ban.

A játék grafikája tetszetős cell-shaded, kicsit talán jobb, mind a B3-ban, bár nem sokkal. Egyedül a tájak lehetnének kicsit szebbek.

A zenék nagyjából ugyanazok, mint voltak a B3-ban, ám ennek kapcsán azért szólnom kell egy zavaró tényezőről. A Tenkaichi japán verziójában az eredeti, a sorozatban is hallható számok szóltak, ám mivel a kiadó a jogokat nem vette meg, ezért ezt kihagyták az amerikai és európai verzióból. Nagyon nagy kár érte, mert ugyan ezek a zenék sem rosszak, de az igazi DB hangulatot azért az eredeti muzsikával jobban tudnánk élvezni. Érdekesség viszont, hogy az eredeti japán szinkron megvan még a PAL verzióban is, ez tetszeni fog minden fannak!

Egy szó, mint száz a Tenkaichi a DB rajongók számára egy teljesen kielégítő játék, így a pontozásban is ezt vettem figyelembe. Azért nem adtam egyébként neki magasabbat, mert azért a Budokai 3 még mindig jobb volt érzésem szerint (a nézőpont is jobban tetszett), még ha ez valamivel tartalmasabb is. Mindenesetre a Tenkaichi, rajongóknak kötelező, más meg inkább maradjon a hagyományos bunyós játékoknál.

Veres Miki

MARTIN BELESZÓL!

Ezzel a teszttel remélem kielégítettük a magyar Dragon Ball rajongó konzoljátékosok igényeit. Gyűjtsd össze mind, verd meg mind!

DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI

ATARI

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (71KB)
analóg irányító (dual shock)

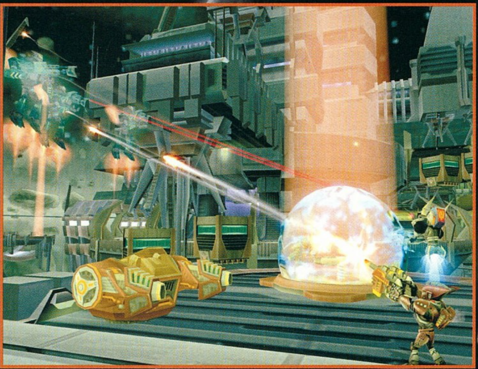
✔ rendkívül tartalmas, rajongóknak kihagyhatatlan
✕ kár hogy nem az eredeti japán verziós zene szól

7.5 pont

Ratchet Gladiator

Ez az év a nagy folytatások éve Ratcheték és Jakék életében. Jak ugye visszajött egy kicsit versenyezni (arról is én akartam írni, Martin ezért nem kap este jó éjt puszit), Ratchet pedig nem bírt ellenállni a benne felgyülemlett agressziónak, és megbeszélte a fejlesztőkkel, hogy írjanak má' neki egy gamét, amiben a régi pályák és tárgyak felhasználásával tud egy kicsit harcolni. **(Ha nem kéne minden egyes értelmetlenségig bonyolított mondatodat átírnom, talán tesztelhetted volna. Martin)** Ebben a szelídebb robot, Clank, már nem akart részt venni, így maximum, mint választható „skint" látjuk őt viszont a harcmezőn – vagy pedig, ha többjátékos módban esünk neki az idegen lényeknek és robotoknak (mivel a kerekfejű a misszióink alatt a megfigyelőszobában ücsörög, fűzi az aktuális robotcsajt egy kis olajbeöntés reményében), jó tanácsokkal lát el minket, amivel jobb eséllyel éljük túl a veszedelmeket. A történet ennek hatására jóval egyszerűbb lett: nem lesz benne annyi csavar (átvitt értelemben), mint a rendes játékokban, nincsenek platina cuccok eldugott helyeken, maximum pár doboz nagyobb csavarkészletet kutathat fel az az elvetemült játékos, akinek a túlélés mellett erre is marad ideje. Hogy ez jó vagy nem, azt én nem tudom objektívan megítélni, mivel nagy R&C fan vagyok, bár az igazat megvallva nem bírom az egysíkú gyilkolászást, még akkor sem, ha valamelyik kedvenc videojáték karakterem benne az egyik főhős. Persze, néha jó leülni és gyakni egyet csak úgy, de inkább a kalandelemekkel tarkított verziók híve vagyok.

Szóval a sztori abból áll, hogy sorra tünedeznek el a galaxis hősei, és eme fura végzet eléri a nagy fülűt és mechanikus társát is. Mint utóbb kiderül, egy fura figura gyűjti be a szupereket azon célból, hogy az ő aréna-showjában szerepeltesse és kinyírassa őket, ezáltal növelve a nézettséget és az azon tárgyakból származó bevételeit, amit ügyes árukapcsolással rásóz a holovízorok előtt üldögélő és valóságshow-függővé vált, egyszerű életű és kissé primitív egyedekre. Gondolom SMS-ben szavaztatja is őket a nyertes személyét illetően, 260 csavar + Áfáért, amit a birkák meg is tesznek, nem tudva, hogy az egész adás felvételről megy (ez sajnos így megy egy másik galaxis Föld nevű bolygóján is néha, de ezt most hagyjuk).
Ez amúgy a játékban jól jön ki, mert nagyszerűen eltalálták a kereskedelmi TV-k tipikus, manipulatív figuráját, aki ráadásul, amikor veszni érzi a kedvenc bevételi forrásaként funkcionáló szuperhős népszerűségét, még hamis reklámokat is legyártat Ratchetékről. Ezeken jókat lehet vidulni, mert ilyenek vannak, hogy pl. egy képen bemutatják őket, mint alvilági figurákat, viszont a fejük feltűnően körbevágottan kerül egy másik testre. Vagy azon is vigyorogtam, amikor gyerekeken tesztelik azt, hogy mit vennének szívesen: Birtney Gears albumot, Hardlight figurát vagy Ratchet cuccot, majd rossz választás esetén megbüntetik őket áramütéssel (lásd még *Éretlenek* c. ősi film vizsgáztató gépe).



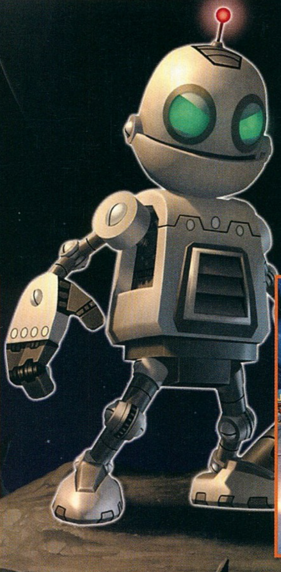
Na, hogy szavamat ne feledjem, a két világmegmentő kap egy-egy csinos nyakbavalót, ami a télakot (szökést) hivatott megakadályozni, és ezt demonstrálják is két roboton, akik közül az egyik lemondóan sóhajt, hogy mennyire utálja ezt a munkát. Újdonság viszont, hogy nincs páncél árusító gép, hanem Al gyárt nekünk egy szuper ruházatot, amiben majd végig kell verekedni magunkat a pályákon és arénákon.

Ez viszont már a játékmenethez tartozik, amit alant ismertetnék néktek.

Szóval a páncéllal nem lesz gond, mármint azon aspektusból, hogy a nehezen összeharácsolt csavarjainkat mire is költsük. Van viszont vagy 10 féle fegyver, amik a már eddig megismerteken alapulnak: shotgun-szerűen lőnek, nagy szórásban, de csak közelre, vannak távolra hatásos gépfegyverek (ebből kezdetben egyből duplát is kapunk, mint a kommandósok), némelyek robbanó cuccot bocsátanak ki magukból, amik „r" sugarú körben csapnak oda azoknak, akinek oda kell csapni, és persze van rakétás dolog is az igen távoli és veszélyes célpontok ellen – és megjelenik az aktuális überfegyver is két milla csavarért cserébe, a hangzatos nevű The Harbinger.

*Liquid*áló eszközeink természetesen fejlődnek is, az ugyancsak megszokott „skill" pontrendszer szerint (a lelőtt ellenfelektől lép a fegyver szintet, és a Ratchet életerejét növelő XP csíkunk is), aminek köszönhetően egyre gyorsabbak vagy erősebbek lesznek, távolabbi célpontokat tudnak befogni az automata célzó rendszerrel, és több töltényt tudnak magukba fogadni (de ezekből az úgynevezett Alpha módokból van vagy nyolc féle). A megkötés ezzel kapcsolatban viszont az, hogy maximum tíz slot áll a rendelkezésünkre a módosítá-















A CSAVARKULCS VISSZATÉRT IV, AVAGY MÉG MINDIG TUDOM MIT TEKERTÉL TAVALY NYÁRSON



sokra, amit viszont tetszőlegesen tudunk variálni. Ennél érdekesebb az Omega módosítás, ami sajnos már csavarba kerül, de a fegyver használhatóságát is nagyban megnöveli. Itt a kedvenc kéziszerszámunkhoz olyasmiket adhatunk, amitől a lövedékek elektromosan feltöltik azt, akit eltalálnak, azok pedig halálukig tovább sebezik ezzel a közelükben tartózkodókat, vagy éppenséggel a sajátjaik ellen fordulnak. A variálhatóságnak tehát csupán a csavarjaink száma szab határt.

De ez még nem minden! Al, hogy nagyobb eséllyel túléljük a végtelen hadakozást, prezentál nekünk két harci robot egységet is, akik mellettünk és értünk harcolnak! Ez is a legutóbbi részből lett átemelve ugyan, de hát azért illik lelkendezve beszélni róla, mert jó és hasznos dolog eme bajtársiasság. A robotok persze sopánkodnak és teszik a megjegyzéseket néha, valamint igen gyakran el is haláloznak, de ezzel nem kell törődnünk, mivel bármikor újjáéleszthetőek! Ez kissé furán hangzik, de szerintem nagyszerű megoldás az ellen, hogy a játékos a falhoz, TV-hez, vagy egy gyengébb családtagjához dobálja vagy verdesse a kontrollert dühében, és a robot elvesztése felett érzett leírhatatlan fájdalmában. A reanimálás végtelenül egyszerű, mivel a mechanikus harcosoknak alapszintű parancsokat adhatunk ki – hasonlatosan ahhoz, ahogy Clank vezérelte azokat a kis robotkákat az előző játékokban.

Az életre hívás mellett viszont nem sok lehetőségünk adódik. Az első parancs a *csoportosulás*, amikor az esetleg elkószált, vagy az egyéni céllal foglalatoskodó egységet mellénk tudjuk hívni, hogy jobban segítse a körülöttünk hemzsegő rosszindulatú lények megsemmisítését. Ennek egyik hatékony eszköze az EMP bomba dobálása, ami amellett, hogy kis időre kiüti az elektromossággal működő szerkezeteket, leginkább az energiamezővel védett objektumokat fosztja meg eme védelmező ernyőtől, ami nélkül már néminemű esélyünk mutatkozik a felszámolásukra. De nem csak a csatározásokban vesszük hasznát a parancsolgatásnak, mivel az okos droidok képesek meghekkelni kapunyitó gömböket, helyettük tekernek a földön olyan nagy csavarokat, amik majd kinyitnak vagy működtetnek valamit, energiamezőt képesek generálni védekező célzattal, és csúszó pályát tudnak létrehozni nagyobb mélységek felett (persze csak az erre kijelölt helyeken). Fém barátainkat fejleszteni is tudjuk Al műhelyében, amitől jobban lőnek meg ilyesmik, és a küllemükön is tudunk csiszolgatni új festés és fej egységek alkalmazásával. A harcban segedelmet sajnos csak a kisebb dolgok ellen tudnak nyújtani, bár ha tuningoljuk őket, akkor valamivel használhatóbbak lesznek. Én mondjuk nem nagyon számítottam rájuk, szerintem easy vagy normál fokozaton teljesen feleslegesek akcióban, a máshol meg túl gyengék ahhoz, hogy érdemben is beleszóljanak a dolgok menetébe. Mindenesetre a játékmenetet érdekesebbé teszik, és nem olyan uncsi a társaságukban, mintha egyedül volnánk, pláne, hogy igen gyakran kell életre hívni őket…

A játék nem csak harcból áll, hanem akadnak benne ügyességi részek is, de ezeket nem vitték túlzásba, legalábbis a rendes Ratchetekhez képest. A két leggyakoribb technikás feladat a sínpálya és azok a platformok, amik változatos módon átfordulnak, kigyulladnak vagy egyszerűen eltűnnek alattunk. Az a legjobb, amikor ez a kettő kombinálva van egymással, vagy a réges-régi ismerőssel, a Swingshot nevű energiahuzalos átlendüléses mutatvánnyal, és akkor még az eme műveletek közben minket lövöldöző szemetekről nem is beszéltem. De nem kell félni, maximum öt próbálkozással a legnehezebb akadály is letudható, egy átlag gamer kéz-szem koordinációs képességeit figyelembe véve.

Viszont most hívom fel mindenki figyelmét arra, hogy az easy fokozatot csak akkor válassza, ha nagyjából 5-6 óra alatt ki akarja végezni a játékot! Itt ugyanis annyira gyengék az ellenfelek, hogy iszonyat! Nem is kell fegyvert vásárolni vagy komolyabb fejlesztésre beruházni, mivel a teljes game a két alapfegyverrel és az automatikusan kapott tuningokkal simán végigvihető! Lehet, hogy a fiatalabb korosztályra gondoltak, akiknél még nem alakult ki a hardcore gamer körökben „genetikai szinten bevésődött" harci reflex? Aki szórakozni akar, vagy egy játékot nem csak húshorgászás miatt tologat, hanem az élvezet és a kihívás is a szeme előtt lebeg, az messziről kerülje eme szintet, akár egyedül, akár társaságban nyomja. Mert természetesen van multi mód is, ahol kooperatíve lehetünk a harci Clankot irányító társunkkal, felmehetünk a netre, vagy négyen, osztott képernyőn eshetünk egymásnak az erre alkalmas öt játékmód egyikében, amikben kedvükre állítgathatunk be mindenféle paramétereket.

A grafika maradt a legutóbbi epizód színvonalán, nem lett se több, se kevesebb, csupán a bejárható pályák lettek jóval egyszerűbb vonalvezetésűek (az arénákról nem is szólva). Aki ebből azt szűrte le, hogy rókabőr, meg kis munkával sok pénz, annak igaza lehet, de hát várható volt, hogy nem kerülik el a sorsukat Ratcheték sem. Azért némi alapszintű történetet kapunk, és a gyakás közben figyelemmel kísérhetjük, hogy miként szabadul meg börtönéből a két barát, de csak az vegye meg eme stuffot, aki hajlamos az ilyen egysíkú játékmenet élvezetére. Vagy gyűjti a R&C játékokat. Vagy karácsonyra odaadja valakinek, aki hajlamos az ilyen egysíkú játékmenet élvezetére és / vagy gyűjti a R&C játékokat.

Dzson





MARTIN BELESZÓL!

Az új Ratchet epizód egyértelműen az interentes játékra lett kihegyezve. Otthon, egyedül nem egy nagy durranás. Ha van neted, és van adaptered, éjszakákat tölthetsz azzal, hogy megismerje a világ a játéktudásod és a neved!

RATCHET GLADIATOR

SONY

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-4 Játékos, 10 online, multi tap, headset, billentyűzet
memóriakártya 8mb (100KB), dpl II
analóg irányító (dual shock)

✔ itt van ratchet, itt van újra...
× kár, hogy ilyen formában, de valahol érthető

7 pont

HλLF-LIFE² FOR XBOX®

Kisiskolásként űrhajós szerettem volna lenni. Generációs betegség: mi voltunk az a nemzedék, aki pont jókor, új mesékre éhes ifjoncként kapta kézhez a Star Wars trilógiát. A többség Luke Skywalkerel szimpatizált, a vagányabbak Han Solot kedvelték, néhányan pedig Csubaka bundájába bújtak volna – egy srác áhítozott csak Vader nagyúr sötét maszkjára, de őt rendszeresen elagyabugyáltuk. Egyértelmű volt számunkra, hogy felnőttként, túl a bűvös kétezredik éven, a csillagok között, messzi-messzi galaxisokban fogunk repkedni. Hol máshol?

Mostanában Gabe Newell szeretnék lenni. Nem a *Valve*-vezér terjedelmes pocakjára vágyom (ebben a tekintetben még simán behozhatom, csak duplájára kell emelni az éjszaka elfogyasztott pizza-adagot), hanem arra a kreatív energiára, ami a pufók fejszerkezet belsejében tombol. Newell és a Valve ugyanis véghezvitték a (majdnem) lehetetlent: méltó módon folytatták a sajátszemszögű lövöldék egyik mérföldkövének számító Half-Life-ot. Az eredeti változat megjelenése után egy évvel ismét kinyitották a varázsdobozt: átírták az egészet Xbox-ra is.

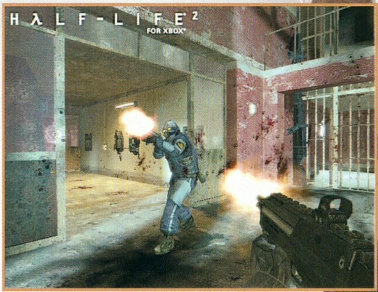
INVÁZIÓ

A **Half-Life 2** nehéz szülés volt. A Valve a fejlesztés korai szakaszában elvetette – az egyszer már bevált – idegen technológia felhasználásának lehetőségét, és a saját grafikus motor kifejlesztése mellett tették le a voksukat. A döntés azt eredményezte, hogy az első részből származó bevételeiket gyakorlatilag visszaforgatták a második epizód munkálataiba, valamint számolniuk kellett azzal, hogy elhúzódó fejlesztés esetén teljesen saját zsebből (konkrétan: Newell Microsoftos korszakából származó személyes vagyonából) finanszírozzák a projektet. A fejlesztés pedig alaposan elhúzódott: az urak sikeresen bukták a 2003 májusban beharangozott „betonbiztos" szeptember végi premier-időpontot, egy germán hacker lenyúlta tőlük a félig kész játékot, és bajszot akasztottak a kiadójukkal is. Egy átlagos cég a fentiek bármelyikébe beleroppant volna: a Valve kitartott. Newell és csapata egy évre elbújt a világ elől, és ismét bebizonyították, hogy noha nem túl taktikus, gyakran nagyokat botló hosszútávfutók, de verhetetlen sprinterek – az eredetileg kitűzött megjelenés idején még romokban heverő játékból egy év alatt felépítették a pazarul komplex Half-Life 2 erődítményt. Megszületett minden idők egyik legjobb (kéz megremeg, az agy hátsó traktusában erős vágy támad az *egyik* szócska törlésére a mondatból) sajátszemszögű lövöldéje.

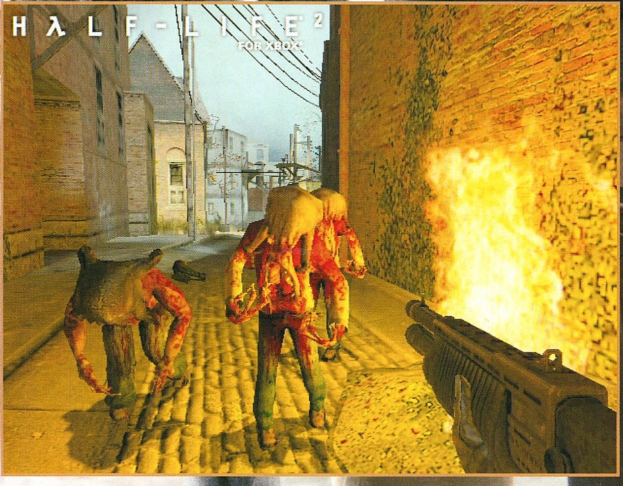
Az egy éves csúszás pont elég volt ahhoz, hogy a HL2 eredeti PC verziója egy hónapban jelenjen meg két, a konkurens platformokra szánt über-FPS-el. Direkt konkurencia? Üzleti szempontból nem: a Killzone PS2, míg a Halo 2 Xbox exkluzív, elvileg nem tudnak bezavarni egymásnak. A versengés inkább tartalmi jellegű volt. Nem szimplán három FPS-t kaptunk ugyanis, hanem három *inváziós FPS*-t. Támadnak az idegenek, a földi civilizáció a pusztulás szélén, a remény szinte oda – kivételes hősökre van szükség a kivételes helyzet megoldásához. A tartalmi hasonlóság valószínűleg nem a véletlen műve. Az ötvenes években egymás után születtek az idegen és szörnyinváziós filmek Hollywoodban: az amerikai polgár retteget a Vörös Rémtől, az űrből, vagy a Föld ismeretlen mélységeiből a filmvászonra mászó rettenetek az orosz fenyegetés metaforájaként jelentek meg. Fél évszázad elteltével most ugyanezt kapjuk interaktív formában, a jelenlegi paráinkra optimalizálva. A Halo 2-ben nyilvánvaló az iszlám párhuzam: a támadó Covenant faj „harcos vallása", a belső intrikáik kitűnően reflektálnak korunk háborús konfliktusaira. A Killzone a világháborús érára emlékeztet, Medal of Honor / Call of Duty az űrben, egy alaposan megalázott, magát felsőbbrendűnek kikiáltó náció kíméletlen, népirtó bosszújának krónikája. A Half-Life 2-ben zajló reménytelen küzdelem negatív oldalán a Combine áll. A Combine egyfajta megállíthatatlanul terjeszkedő galaktikus vírus-faj, mindent leigázó, és a maga képére formáló sötét erő – melyet a felelőtlenül alkalmazott emberi technológia szabadított a Földre. Az első részben a Xenre nyitott transz-dimenzionális ka-



FELEZÉSI IDŐ – DUPLÁZVA

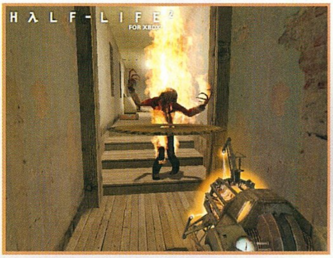




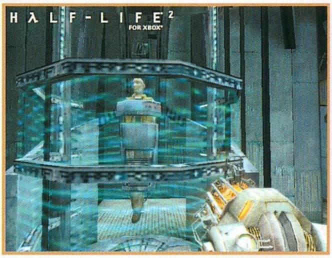














pu csak a kezdet volt: Gordon megakadályozta ugyan a *közvetlen* inváziót, megnyerte az első csatát, de a háború már akkor elveszett. A Xent benépesítő idegen fajok csupán rabszolgák voltak, az IGAZI támadás hét óra alatt söpörte el a Föld védelmi erőit. A Combine győzött, az emberiség kapitulált.

WAKE UP, DR. FREEMAN!

„*Wake up Dr. Freeman! Wake up, and smell the ashes!*" – mondja a titokzatos G-Man a játék elején. Gordon egy számra ismeretlen kelet-európai városban, City 17-ben ébred hosszú álmából. A HL2 jó szándékúan feltételezi, hogy az első rész végén felajánlott két lehetőség közül (szolgálat vagy halál) az előbbit választottuk. Szippantsunk egy alaposat a megváltozott világ porából! Az emberi faj maradékát gondosan körbezárt városokba börtönözte a Combine – az idegen faj földi helytartója, Dr. Breen (a Black Mesa kollaboráns exadminisztrátora) gondoskodik arról, hogy minden a megszállók tervei szerint haladjon. Rövid bevezető után Gordon régi ismerősökre bukkan, és a Combine ellen szerveződő felkelés kellős közepében találja magát. Hogyan tovább?

Mindig előre, mindig csak előre. A Half-Life 2 felépítése nem változott az előzményekhez képest, továbbra is egy teljesen lineáris kalanddal van dolgunk, minimális leágazásokkal. Nincsenek masszív átvezető animációk, és Freeman doki sem kezd szívbemarkoló monológokba. A Valve konzekvensen tartja magát a korábban lefektetet alapokhoz, Gordont nem látjuk soha kívülről, és nem szól egy mukkor sem. Konzervatív megközelítés? Fenéket: jól átgondolt, zseniális játéktervezés. Freeman TE vagy, hiába nincs szakállad, és nem rendelkezel fizikusi diplomával. Ráció a valótlanságban: Gordon a HL2 elején nem tud semmit, évek estek ki az életéből. Mint ahogy a TIÉDBŐL is, kedves barátom: a Half-Life első és második epizódja között nem voltál része a HL univerzumnak, csak a folytatás kezdetével lépsz bele ismét. Pont úgy, mint Gordon.

A Valve ráadásul tovább görgeti a dolgot: az első rész hellyel-közzel eléd pakolta a sztorit – a második epizód pedig rád bízza, hogy mennyit ismersz meg belőle. A HL2 eleje valóban olyan, mint ha egy hosszú álomból ébrednél: a játék bedob az álom és a valóság határán található balzsamos, bizonytalan űrbe, és rád bízza, hogy mikor törsz ki onnan. Végig lehet nyomni az egész történetet úgy, hogy mész előre, és semmivel sem törődsz. Elfordulsz, ha Barney (a HL1 jópofa biztonsági őre most hős szabadságharcos) dumál hozzád, nem figyelsz az apró közjátékokra (a G-Man váratlan feltűnései), elereszted a füled mellett a bájos Alyx mondatait. Mész, lősz, a történetnek így is van eleje és vége, elfogyasztod a főfogást, és teli hassal távozol. A Half-Life 2 igazi ízeit mégsem itt, hanem a csontok mentén, a rejtett, izgalmas zugokban lehet fellelni. Indítsd el a játékot, lépj ki a vonatszerelvényből, fordulj be az első sarkon – és megcsap a hangulat. Orwell 1984-e találkozik egy modern sci-fi eposszal, a jövőben jársz, és mégis a mára gondolsz. A Half-Life első része annak idején FPS-történelmet írt azzal, hogy a játék első fél órájában nem adott fegyvert a kezedbe. Itt sincs másként. Először megmártod magad a világban, ledöbbensz a City 17 jellegzetes kelet-európai házai fölé tornyosuló idegen Citadella látványán (a két stílus párosítása grafikai dizájn-géniusz), megaláznak, megmentenek, szűk folyósokra terelnek, tanúja leszel az elnyomásnak, látod a sarokban sírdogáló házaspárt, az üres, rozsdamarta játszótér mellett elhaladva rájössz, hogy ebben a világban nincsenek gyermekek (hamarosan azt is megtudod, hogy miért nincsenek), eltelik az első óra, és… már gyűlölöd az idegen megszállókat, anélkül, hogy harcba keveredtél volna velük.

A teljes immerzióban sokat segítnek a remekül kidolgozott karakterek. Alyx, az egyik fő segítőd, aranyos, szeretnivaló lány, az első részben már megismert tudósok egyéniségek, plusz ott van DOG, aki egész egyszerűen a játék legcoolabb karaktere, pedig csak egy „háziállat". Nem lövöm le a poént, és a történet folytatását sem fogom elmesélni. A Half-Life 2 igazi *utazás*, és mint ilyen, minden utazó számára egyedi élményeket nyújt. Lehet, hogy a járműves szekciók (kettő van belőlük, egy vízen, egy pedig a földön) érintenek meg leginkább, lehet, hogy a városban folytatott harc, és lesznek olyanok is, akiknek Ravenholm sötét, hororrisztikus hangulatú utcácskái tetszenek majd nagyon. A HL2 változatos kalandokat kínál, ezernyi elemből építkezik, és egy pillanatig sem unalmas. Van benne minimum öt olyan emlékezetes csúcspont, amit még sokáig emlegetni fogunk. Az első találkozás a várossal, belépő Ravenholmba, támadás a Nova District börtön ellen, harc a monumentális bio-mech Striderek ellen, és az utolsó két fejezet színtiszta, szemet és lelket balzsamozó science-fiction mágiája: felejthetetlen pillanatok, már magukban megérik a játék árát.

MŰKÖDŐ VILÁG

Színtisztán technológiai szempontból nézve a Half-Life 2 Xbox verziója elmarad a PC-s eredeti mögött, de ez gondolom senkit nem ér meglepetésként. A HL2 annak idején csúcskategóriás PC-t igényelt, az Xbox pedig egy négyéves konzol, a kifutó generáció azon tagja, mely már meg is kapta a maga nextgen utánpótlását. Elkeseredni nem kell, az Xbox port tisztességes munka (a Valve nem adta ki másnak, házon belül készült), a PC változat medium grafikai beállításait idéző látványvilággal. Azaz: az esetek döntő többségében *durva jól néz ki*. A játék rengeteg (sokszor monumentális) nyitott térrel dolgozik, a karakterek mind poligonszám, mind animáció tekintetében bőven felülmúlják az átlagos konzolos FPS-ek által nyújtani tudott minőséget, az Xbox verzió új fény-árnyék modellje jól teljesít, és a sebesség is rendben van – fogsz belassulásokkal találkozni, de ezek soha nem érik a játszhatóságot konkrétan veszélyeztető mértéket. A konstans framerate fenntartása érdekében a Valve néhány helyen a pályákhoz is hozzányúlt, a változások inkább kozmetikaiak, mint jelentősek – eltűnt néhány fa, a belátható terület (helyenként) csökkent, és a vizes-csatornás száguldozásnál kiszerelték a betonfalon túli épületek egy részét –, de ezeket csak akkor fogod észrevenni, ha hozzám hasonlóan többször is végignyomtad a PC verziót. Nekem kicsit hiányoztak, a Konzol olvasóinak döntő többsége viszont (okkal-joggal) nem fog törődni velük.

Ami a helyén maradt: a fizika, vagyis a Half-Life 2 nagy dobása, az a játékelem, ami igazán egyedi teszi a második részt. A HL2 világa az egységes fizikai szimulációnak köszönhetően majdnem úgy működik, mint a valóság. A játék elején ebből csak annyit fogsz észrevenni, hogy minden apró tárgyat felemelhetsz, arrébb dobhatod, és hogy a tárgyak a valóságnak megfelelően reagálnak egymásra. Később találkozol az első, a fizikára alapozó „rejtvényekkel". Nem véletlenül kerül idézőjelbe a rejtvény szócska, írhattam volna helyette „továbbjutási problémát is" – a Half-Life első epizódja is gyakran állította szembe ilyesmivel a játékost, rendszeresen találkoztál (és most is fogsz!) a „na most hogyan tovább?" kérdéssel. A fizikának köszönhetően ezek a „rejtvények" sokkal komplexebbek, reálisabbak lettek, és remekül illeszkednek a világ (és a történet) egészébe. NE használj leírást a játékhoz! Lehet, hogy néhol nem teljesen egyértelmű a továbbjutás mikéntje, de minden esetben élvezetes rájönni a megoldásra, a végigjátszás tippjei tönkrevágják a felfedezés élményét. A játék negyedénél robban be igazán a fizika: megkapod a HL2 legeredetibb fegyverét, a Gravity Gun-t. A Gravitációs Ágyú pedig megváltozatja az egész játékmenetet: a korábbi standard tűzharcok változatossá válnak, a falakból kitépett fűtőtesteket, a földről sebtében felkapott fémládákat vagdosol az ellenfelekhez, rájuk borítod az autóroncsot, a levegőben kapod el (és hajítod vissza) a feléd repülő gránátot! Ravenholm (az első pálya, ahol igazán ki tudod használni a gravitációt manipuláló fegyver képességeit) élvezetes fizikai játszótér, gonosz csapdákkal, hajigálható körfűrészekkel, a GravGunnal bepörgethető acélpengékkel – élvezni fogod, garantálom.

A Gravity Gun a legkiemelkedőbb fegyver – de persze nem az egyetlen. Az arzenál összeválogatásában a HL2 meglepően ortodox megközelítést használ, szinte az első rész felhozatalát kapjuk kézhez ismét, az ott megszokott másodlagos tüzelési funkciókkal. Hiányolni semmit nem fogsz, a fegyverek úgy jók, ahogy vannak, könnyű velük célozni, az Xbox változatba illesztett autoaim kellően engedékeny távolról, és kellően pontos közelről. A Gordon életére törő ellenfeleknél is hasonló a helyzet, az első rész kommandósait jól helyettesítik a gázálarcos Combine-katonák, az arcodba ugráló headcrabekre most is vadul (és idegesen) fogsz lövöldözni, a játék utolsó harmada pedig komoly, masszív ellenfeleket (is) kínál a Striderek személyében.

MAJDNEM TÖKÉLETES

A Half-Life 2 eredeti verziója számomra kereken tíz pontos játék. Nem tökéletes (olyan nincs, a tíz pont nem azt jelenti), de minden szegmensében kiemelkedő, klasszikus alkotás. Az Xbox változatnak viszont nem tudom kiutalni a tízest, bármennyire is szeretném. Nem a grafika, vagy a helyenként visszaeső framerate miatt, tisztában vagyok vele, hogy mit lehet reálisan elvárni egy jelenlegi generációs géptől – még akkor is, ha a most (ki)futó generáció legerősebb hardveréről van szó. A grafika klassz és kész, a többség soha nem játszott a PC változattal, és nem fog különböző ravasz shadereket követelni a játékon – én sem teszem. Az ok: **a multiplayer teljes hiánya**. Nix, nope, nada, zérus, nyema. Nincs ilyen. Kár. A PC verzió a Counter-Strike új változatával érkezett – valahol megértem, hogy ezt nem mellékeltek az Xbox változathoz, van már külön CS a Dobozon. A (PC-re később, ingyenes letöltés formájában megjelent) HL2 Deathmatch távolmaradására viszont nincs mentség, ezt adni kellett volna hozzá. A Doom III Xbox-on kooperatív játékmóddal bővült, hozzácsapták a korább részeket is – itt meg semmi. Legalább az első rész az új fizikai motorral kibővített portját (létezik, benne volt a PC-s gyűjtői csomagban, és külön is tölthető), legalább három-négy nyomorult DM pályát, XBL támogatással… 2005-ben, az Xbox Live népszerűsége mellett komoly hiba a multi hiánya, még akkor is, ha a single porció végigjátszása 15-20 órányi élvezetet nyújt, és a hangulat okán kétszer nyugodtan végigtolható. A többjátékos hancúr hiányát leszámítva a Half-Life 2 Xboxon (is) pazar szórakozás, egyedi élmény. Magadnak teszel szívességet, ha nem marad ki az életedből.

Liquid

MARTIN BELESZÓL!

Liquid a végső értékelés előtt felhívott, és kikérte a véleményemet a pontszámról. Minden előzetes diskurzus nélkül egyetértettünk abban, hogy a HL2 elsöprően kiváló játék, az Xbox képzeletbeli Top 10-es listájának büszke tagja. Kilenc és fél, tíz pont magasságában adtunk volna neki mindketten, vita nélkül – ha legalább VALMI multiplayert csempésztek volna bele. Nem feltétlenül a mindenki által imádott kooperatív módot, de legalább valamit. Mindegy. Remélem mind tudjátok, hogy ez a kilenc milyen erős kilenc. Ez egy tízes erősségű kilenc.

HALF-LIFE 2

EA / VALVE SOFTWARE

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
252 blokk, dd 5.1, 16:9

✔ über-hangulatos, magába szippantó sci-fi akcióeposz
✕ a multi teljes hiánya

9 pont



OPERATION FLASHPOINT ELITE

LASSAN JÁRJ, TOVÁBB ÉLSZ

Rossz játékokat tesztelni bizony nem egy kellemes dolog, cikket írni róluk viszont poén, azonban valamilyen oknál fogva még sohasem kaptam több oldalt hasonló feladatra, úgyhogy én most szépen kihasználom az alkalmat, és két oldalon át ecsetelem nektek eme játék „szépségeit", de haladjunk csak szépen sorjában.

PC-s körökben már bizonyára jól ismert a 2001-ben útjára engedett háborús szimulációs stuff, az Operation Flashpoint. Két évvel később viszont megérkeztek az első hírek az Xbox verzióról is, amely nem csak a Cold War Crisis alnevű alapjátékot, hanem a Resistance kiegészítőjét is tartalmazni fogja. A PC-n nagy sikert aratott taktikai shooternek komoly esélyei voltak rá, hogy Xbox-on is a legnagyobb háborús FPS-ek közé tartozzon, de a tavalyra tervezett őszi megjelenés óta folyamatosan tolódott a cucc, mígnem Krisztián bácsit érte egy évvel később a megtiszteltetés, hogy szépen beletörjön a foga a tesztelésbe. :)

Az **Operation Flashpoint: Elite** története szerint 1985-ben járunk, Reagan és Gorbacsov idejében, mikor is lassan véget kezdene érni a 40 éve tartó hidegháború. Habár a két nagyhatalom vezére megegyezésre jutnak, néhány orosz fejes még mindig a korábbi nézetek híve, és így megszállnak egy stratégiailag fontos szigetet, ahol a honos lakók egy hatalmas orosz invázióra számíthatnak. A NATO, Reagan, és Gorbacsov közreműködésével egy különleges alakulatot organizálnak, amely ezt megakadályozni hívatott.

A játék alapvetően 3 főbb játékmódra tagolható, Campaign mód, gyorsmissziók, és a multiplay. Kivételesen, fordított sorrendben haladva, most a legegyszerűbbel kezdeném, a több játékos móddal, amely system linken és Xbox Live-on élvezhető, információim szerint akár 14 játékossal is egyszerre. A szokásos deatchmatch és csapat jellegű játékmódokon kívül találunk egy érdemleges kooperatív módot is, amelynél talán (vagy szerencsére :), nem (csak) a Campaign mód küldetéseit élhetjük át újra, hanem külön erre a részlegre készített extra feladatok (is) kapunk.

A gyorsmissziók tulajdonképpen csak egyszerűbb szituációs feladatok, mint pl. az ellenség lerohanása egy adott kisebb területen, vagy egy járgány eltulajdonítása, esetleg a terep megtisztítása egy komolyabb járgánnyal, pl. tank, vagy helikopter használatával.

És akkor nézzük végre a játék fő játékmódját, a Campaignt. A híresztelések valóban igazak voltak, ugyanis a játék a Cold War Crisis-en kívül a kiegészítő Resistance-t is tartalmazza, mely nyilvánvalóan csak az előbbi teljesítése után nyílik meg.

Az igazi éles háború megkezdése előtt túl kell esnünk a szokásos formaságokon, mint a karakterválasztás (arc, hang, irányítás stb.), az alap sztori bemutatása, és a gyakorlás. Sajnos már itt az elején gyengének bizonyult a játék, hiszen külsőre csúnya és bugos, irányításra pedig nehézkes és körülményes, de hát ne ítéljünk elsőre ugyebár. Az igazi megmérettetés, a taktikai játékmenet, és a realisztikus háborús élmény, az mindmind a fronton mutatkozik csak meg, de most előre elárulhatom, hogy én bizony nem sokat láttam ezekből a játékban :), vagy legalábbis nem olyan formában, ahogy azt sokan elvárták volna az X-es verziótól.

Persze a bugos csúnya grafika, amire majd részletesebben is kitérek, csak egy viszonylag mellékes dolog amellett, ami az igazi nagy hibája a játéknak. A legnagyobb gáz az, hogy vagy halál unalmas, vagy pedig játszhatatlan, legalábbis a küldetések nagy részét sajnos csak ezzel a két jelzővel tudnám illetni. De menjünk csak szépen sorjában, nézzük először azt a híres taktikai játékmenetet.

TAKTIKAI JÁTÉKMENET

Nos, miután kézhez kapjuk az irányítást, általában már jelzik is nekünk, hogy hova kell pontosan menni, és hogy ott majd mit kell csinálni (pl. várni, vagy valamit elpusztítani). Nézzük pl. az első éles bevetést. Leszállunk a helikopterrel, majd kis idővel később az egész csapat megindul a cél felé, egy kisebb faluhoz, ha jól emlékszem. Első próba (normál nehézségi szint): elindulok a cél felé, félúton lövöldözés, valaki lelő. Második próba: megint nekiindulok, félúton a dombnál elkezdek direkt kúszni, bumm eltalálnak. Körbenézek, sehol semmi, bumm lelőnek. Harmadik próba: megindulok a csapattal, félúton kúszás, körbenézek, meglátok valakit, bumm lelövöm, hopp, ez a társam volt. Bumm, rám lőnek, meghalok... Sokadik próba: elindulok, lassan araszolva, figyelem az üzenet kiírásokat a képernyőn, valami nagy gyilok folyik a domb mögött, szépen kivárom a csetepatét, majd a dombon túlérve teljes erőből elkezdek futni, elérem a célt, „küldetés teljesítve".

Valami hasonlóra lehet számítani az EGÉSZ játék során. Izgalmasan hangzik ? Ha igen, akkor valamit nagyon bénán csinálhatok a cikk írásánál :), mert számomra ez bizony halál unalmas volt, sőt, úgy összegezve maga a játék tolása pedig kész kínszenvedés. Amúgy ami pedig a küldetéshez kapott infókat illeti: Van jegyzet, meg térkép, de minek, a legtöbb esetben megjelölik a képernyőn, hogy hova kell menni, vagy mit kell csinálni. Egyedül akkor kellett használnom, amikor az egyik küldetésnél a sztori szerint eltévedtem az erdőben, és a térkép alapján jutottam el az eligazítási ponthoz. A képernyő folyamatosan kiírja a rádiós üzeneteket, de ezek inkább csak érdekesek, mint szükségesek, hiszen olyan alapvető eseményeket közölnek, hogy „XY megérkezett a helyszínre", „XY-t megölték", „tiszta a terep" stb. Mi magunk is leadhatunk ilyeneket, pontosabban egy listából választhatunk ki olyan üzeneteket, hogy „Hol vagyok", Parancs megismétlése", „Teljesítettem a feladatot" stb. Egyiknek sincsen jelentősebb szükségessége, vagy kihatása az adott küldetésre, talán egyet kivéve, a gyógyítást. Bár ez is eléggé macerás dolog. Ha sokat nyomkodjuk, hogy „„Megsérültem", akkor előbb, vagy utóbb odabaktat a közelünkbe egy szanitéc.

Most pedig lássuk a második pontot, realisztikus háborút.



















Ezt a képet direkt Krisznek: füst, csatazaj, az ellenség hősies rohamra indul a célkeresztünk ellen :)

(...ott lapulnak minden bokor mögött...)

REALISZTIKUS HÁBORÚ

Nos, ha úgy vesszük, ez stimmel, ezt sikerült leutánozniuk. A csaták nagy része ugyanis akár tőlünk teljesen függetlenül is lezajlik magától, nekünk ott sem kell feltétlenül lennünk, pl. elbújhatunk egy házban, amíg véget nem ér a lövöldözés, a cél csak az, hogy elérjük a kijelölt helyszínt. További hasonlóság a valósághoz képest, hogy legtöbbször itt sem látunk semmit az ég adta világon, hogy kik lőnek és honnan, és gyakran a saját embereinket sem tudjuk megkülönböztetni az ellenségtől.

Oké, aláírom, nyilván én sem hősködnék a valóságban éles bevetésen. Nyilván én is csak végrehajtanám a parancsot, és ha lehet kimaradnék minden lövöldözésből. Meg nyilván én sem sokat látnék az igazi csatatéren, főleg nem a fák / bokrok között megbúvó ellenséget. De az az élet, ahol szerencsétlen katonák végrehajtják a nekik adott parancsot, mással pedig nem is kell törődniük (jobb híján). De kérdem én, van ennek értelme egy játékban? Ha ez a realisztikus játékmenet, én köszönöm szépen, de nem kérek belőle.

MARTIN BELESZÓL!

Először simán le akartam sz*rozni ezt a játékot, de Krisz egyik mondata érdekes gondolatsort indított be bennem, ami már napok óta a hajam alatt motoszkált a nextgen gépek kapcsán: vajon kell-e nekünk a „realisztikus" ábrázolásmód? Kell-e erőltetni az emberi arc valósághű másolását, ha csak ijesztő tésztafej lesz belőle? Kell e valósághű csata egy olyan virtuális világban, ahol elvileg a határtalan képzeletnek kéne szárnyalnia? Kell-e reális nézőpont, ha az használhatatlan és élvezhetetlen? A rajzfilm azért jó, mert mindent meg lehet benne csinálni, amit az életben soha. Advent Children, Akira, Robotech – valaki? Akkor a videojáték miért a „valóságot" akarja majmolni?

JÁRMŰVEK

A küldetések túlnyomó többségében fogunk találkozni olyan résszel, amikor egy járműben utazhatunk, sőt néha-néha még vezethetjük is őket. A játék egyik legígéretesebb része egyértelműen a tank irányítása. Kicsit bonyolultabb módon, de külön váltanunk kell a parancsnok, a vezető, és a lövész irányítása között, ha teljes mértékben irányításunk alá szeretnénk vonni a 50+ tonnás járművet, és ez azért már nem volt olyan rossz móka. Persze ennél tankos a küldetéseknél is jellemző volt, hogy nem teljesen tőlünk függ a csaták kimenetele.

GRAFIKAI SZÉPSÉGHIBÁK

Ez bizony eléggé enyhe kifejezés arra a bughalmazra, amit a játék magában hordoz, és még csak kicsit sem túlzok. A fejlesztők ígérete szerint az X-es verziónak szebbnek kéne lennie a 2001-es eredeti PC-s verzióhoz képest, amit erősen kétlek, hogy megtörtént, sőt, a kisebb felbontás miatt még rosszabb is lett a helyzet. Lefogadom, hogy anno 2001-ben PC-n, min. XGA felbontásra állítva, fél méterre a monitor előtt görnyedve, biztosan jól lehetett látni az ellenséget. De sajnos ez így X-re átültetve, még RGB kábellel egy 92 cm-es TV-n sem remekel túl jól. Amúgy még ha egyes helyeken egész elfogadható színvonalat is hoz a játék (ezért adtam az „elmegy" grafikai értékelést), azért látszik rajta, hogy ez egy gagyi, ősrégi poligonos PC-s grafika, méghozzá HIBÁSAN átültetve. Az ingame átvezető videóktól már nagyon rosszul voltam, ahogy a sok arckifejezésektől teljesen mentes PC-s poligonos arc néz egy irányba, és beszéd közben csak az alsó állkapcsa tátog. Nagyon gyakoriak a poligon- és átfedési hibák. A katonák holtteste egy drótember, a fényárnyék effektek kaotikusak (főleg este), a terep jellegtelen, erős a ködösítés, és gyakoriak az előttünk megjelenő tereptárgyak. TPS módban gagyi a mozgása a karakterünknek, és fura módon, ha a hátára vesszük a fegyvert, csak cammogni tudunk a súlya alatt, de ha előkapjuk, mintha máris nem éreznénk a terhet és fürgén rohangászhatunk. További jó példák, hogy az első komolyabb bevetésen leszállásnál a helikopter a feje tetejére állt, a kiszálló katonák pedig a „még forgó rotor lapjai között" sétálgattak. Azt sem volt rossz, hogy a tankkal haladva, ha csak alig cammogva is, de csak egy leheletnyit hozzáértem egy fához, az rögtön kidőlt, méghozzá néha pont felém :). A teherautót irányítva belső nézetben, úgy forog a kormány, hogy a két kezünk mozdulatlan, és amikor min. 50-nel nekirontottam ezzel a böszme min. 10-20 tonnás járművel az alig (max.) 100 kg-os fa és drótkerítés útlezárásnak, úgy pattantam le, mintha betonnak ütköztem volna :).

KONKLÚZIÓ

Az egész játék során talán alig két fajta küldetést tartottam valamennyire is élvezetesnek, és ez a tankos rész, meg egy lopakodós küldetés volt, de a játék többi része egy nagy kínszenvedés, szerintem. Csak futkározol egyik helyszíntől a másikig, történik körülötted az eksön, és azt sem tudod mi folyik a helyszínen. Néha lelősz egy ellenséget a távolban, néha pedig néhány társadat, olyan mindegy a küldetés szempontjából :). A grafika nagyon elavult, és bugos, az irányítás pedig nehézkes és bonyolult, hála a PC-ről átírt sok parancsnak (néha még egy vacak teherautóra is kész kínlódás felszállni). A játszhatóságot egyedül a helyzeti mentés lehetősége menti meg. Persze van sok-sok küldetés, vannak jó kis fegyverek, pl. M-16-os, AK-47-es, vagy az „SVD Dragunov" (vajon honnan ismerős nekem ez a név. ;) Az mindenesetre biztos, hogy maximum egyszer viszed végig, ha egyáltalán van hozzá lelkierőd, és abban se vagyok biztos, hogy találsz Magyarországon még valakit, aki hajlandó lenne veled linkben nyomulni ketten. Esetleg online akadna a világhálón egykét tucat (bevállalós :) ember. Hát könyörgöm, még a nyári Delta Force is nagyságrendekkel komolyabb stuff volt ennél! Ha komoly konzolos taktikai FPS-t szeretnénk erdőkkel és mezőkkel, ott van a Ghost Recon 2 a kiegészítőjével. Hiába is volt anno remek az Operation Flashpoint PC-s verziója, ez ÍGY Xbox-ra átültetve, EBBEN a formában, piszkosul pocsék lett.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

OPERATION FLASHPOINT: ELITE

CODEMASTERS / BOHEMIA INT.
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	elmegy
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	siralmas

1 Játékos, 2-14 xbox live, dd 5.1, system link

✔ járművek irányítása, nagy terep
× gyenge grafika tele bugokkal, halál unalmas, vagy játszhatatlan, abszolút nem az xbox-hoz lett igazítva (grafika, irányítás, játékrendszer)

3 pont

KOZMIKUS ISZONYAT

„That is Not Dead Which Can Eternal Lie...
And With Strange Aeons Even Death May Die."

Aki valaha behatóbban foglalkozott már Howard Philips Lovecraft, a klasszikus rémtörténetek atyjának, a dark-fantasy apostolának munkásságával, az bizonyosan találkozott már az iménti örökérvényű idézettel, ha más nem a rengeteg magyar nyelven megjelent kiadvány közt megbújó jobb, avagy éppen rosszabb fordítás formájában; nincs magára valamit is adó témabeli matéria, legyen az könyv, film, avagy éppen képregény, amiből hiányozhatna. Az egyik legjobb interpretáció Kornya Zsolt fordítói munkásságát dicséri:

„Meghalni nem hallhat meg az,
Mi örökkétig áll,
Számlálatlan korok során
Enyészik – A Halál"

A Mester szinte valamennyi munkáját a Poe-i és Bierce-i hagyományok itatják át, de méltatói szerint Lovecraft önnön elődeinél magasabb szintre emelte a klasszikus rémtörténetek, pláne a kortárs horrortörténetek gondolatiságát – ha az említett műfajok korlátjait tekintve egyáltalán lehet eszmeiségről beszélni. Az idézett pár sorban tulajdonképpen minden benne van, az összes művében megfogalmazott „kozmikus iszonyat" ez, koncentráltan. Míg jelenkorunk kiváló elméleti fizikusai – élükön Stephen Hawking félistennel – a világ egészének működését leíró, egyetlen és egyetemleges törvényszerűség leírásán, a jelenleg az emberiség rendelkezésére álló részleges elméletek összeillesztésén fáradoznak, addig Lovecraft egyik legfőbb művén, az 1926-os Cthulhu Hívásán keresztül pont arra figyelmeztet: a maga irányában előretörő, eltérő tudományágak szerteágazó tudás-mozaikköveinek összeillesztése a valóságnak és lehetőségeknek szörnyű távlatait nyithatja meg, új, sötét korba taszítva az emberiséget. Állandó jelleggel sejtetni engedi ugyanakkor, hogy a világot mindenek felett álló erők, emberfeletti hatalmak tartják kézben, az emberiség csupán porszem a „kozmikus ciklus végtelen kiterjedésében". Nem ildomos tehát ezeket az erőket megbolygatni, ha csak nem akarunk novellái szereplőinek szörnyű sorsára jutni, veszélybe sodorva magát az emberi fajt.

A NAGY ÖREGEK, AVAGY AZ INFOGRAMES TRIUMVIRÁTUS

Lovecraft műveivel olyan kortárs írókra volt megkérdőjelezhetetlen hatással, mint Stephen King, Robert Bloch, vagy Clive Barker, így nem csoda, hogy a Cthulhu-mítoszon alapuló videojáték-adaptációk mondhatni mindig is sikeresnek számítottak a sötét irodalmat, rémtörténeteket, esetleg horrort is kedvelő játékos társadalom körében. Zseniális hármas fogatával a kilencvenes évek első felében kiadóként és fejlesztőként egyszerre írta be magát a Játékok Nagy Történelemkönyvébe a francia Infogrames. A sort az első igazi „survival horror", az 1992-es *Alone in the Dark* nyitotta. Korszakalkotó third-person őrület pre-renderelt környezetben, nélküle a *Biohazard* széria, vagy a *Silent Hill*-sorozat nagy valószínűséggel nem, vagy legalábbis nem ebben a formájában létezne. Az egy évvel később megjelent *Shadow of the Comet*, majd az ezt követő *Prisoner of Ice* már a Lovecraft történetei inspirálta papíralapú RPG-k kiadójának, a Chaosium Inc-nek a licence alatt született, valódi „Mythos-like" programok, amelyek nem kizárólag történetvezetésükkel, hanem technikai kivitelezésükkel is bizonyítottak. Mondanom sem kell mindhárman felejthetetlen, örökérvényű darabok, olyanok, amelyek megjelenésük után lassan másfél évtizeddel, a jelenlegi rendkívüli programdömpingben is kitűnő szórakozást nyújtó alternatívát jelenthetnek.

A FÖLD SETÉT SZEGLETE

Az elődök ismeretében könnyen megállapítható, hogy nem kis bátorságra vallott egy újabb Chaosium licences fejlesztéssel előrukkolni, a brit illetőségű Headfirst Productions mégis megpróbálkozott vele. A minőséggel kapcsolatos kívánalmak teljesülése szempontjából az már eleve nagyon kedvező előjelnek számított, hogy a hivatalos weboldal fellövését, s ezzel egy időben az első kecsegtető screenshotok megjelenését követően több, mint három éven keresztül folytatódott a program hegesztése. Mikor tudomásomra jutott, hogy a hagyományos, „papíralapú" RPG készítőinek hathatós közreműködésével folyik a munka, akkor szinte már biztosra vettem, hogy egy nagyon jó, sőt talán az eddigi legjobb Cthulhu mítoszon alapuló játékot fogjuk a kezeinkbe venni. Időközben felröppent a hír, hogy Lovecraft *At the Mountains of Madness* (Az őrület hegyei) című művének játékként való újraálmodása is folyamatban van *Beyond Mountains of Madness* címen, de sajnos a title – csakúgy, mint a Dark Corners PS2-es reinkarnációja – a süllyesztőben végezte. S hogy teljes legyen a kép: lesz *Call of Cthulhu – Destiny's End*; ezt egy TPS nézetű survival horrornak ígérik, mely Lovecraft történeteinek egyik különösen kedvelt helyszínén, a new englandi Innsmouth városában játszódik, kb. napjainkban.

Eme igencsak hosszúra nyúlt bevezető után nézzük, hogy mit is nyújt a Dark Corners. Első körben, de szerencsére csak a játék legelső futtatását kísérendő kapunk egy több percre (!) elnyúló töltést, mely alatt egy több alkalommal feltűnő felirat próbálja megnyugtatni a játékost: nem lesz ez így mindig így. Még jó! Elindítom a programot, elkezdődik az intro, majd megáll menet közben... gyanakodva nézek a képernyőre, majd pár perc után visszaléphetek a főmenübe. Újraindítom a játékot, második körben – s innentől fogva már végig – simán veszi az akadályokat a program, végignézem hát az Arkhami Elmegyógyintézetben játszódó beteg hangvételű, kifejezetten nyomasztó mozit.

A játék egy áttekintés, mely *Jack Walters* magánnyomozó 1924-ben megtalált naplójában leírt eseményeket dolgozza fel (még mielőtt tudathasadásos állapotba kerülnék: a Cthulhu mítoszbeli nyomozó fiktív naplójáról van szó természetesen, brrr...). A bostoni születésű keménylegény a játék prológusában bemutatásra kerülő szörnyű – és végigjátszható! ;o) – események hatására visszavonul, egy ideig folytatja nyomozói praxisát. Hat év szünetet követően, az Úr 1922. esztendejében újra munkába áll, hogy utánajárjon annak miként tűnt el a zsebkendőnyi New England-i halászvárosban, Innsmouth+ban egy köztiszteletnek örvendő boltos...

FPA

Kérem, ez nem FPS! Ez *First Person Adventure*! Hogy a gyakorlatban mit is jelent ez? Nem mást, mint egy a teljes átéléshez szükséges feltételek megteremtése érdekében teljes mértékben sallangoktól mentesített játékteret, amihez egy minden apró piciny részletében kidolgozott világ társul. Joggal kérdhetitek, hogy mi ez a kettősség? Arról van szó, hogy a játék folyamán úgy érezhetjük magunkat, mintha Jack bőrébe bújnánk: mindent az ő szemszögéből láthatunk, semmi játékelem nincs kirakva a képernyőre, ugyanakkor bármi utunkba kerülő tárgyat megvizsgálhatunk... erre nagy szükségünk is lesz, hiszen magánnyomozóként elsősorban az eszünkre, másodsorban az ügyességünkre lesz szükségünk, s csak harmadsorban – a játék első harmadában például még csak egy pillanatra sem – kamatoztathatjuk fegyvereink tűzerejét. Ez egyébként már a prológus, azaz a bostoni ház ostromának a folyamán nyilvánvalóvá válik...

Alapvetően ebben rejlik a Dark Corners nagysága: súlyozottan a történetvezetésre és a nyomasztó lovecrafti hangulat megteremtésére apellál ahelyett, hogysem inkább eszetlen lövöldébe fulladna! Még sokat tapasztalt játékosok számára is egészen elképesztő újdonságok egész hadával szolgálhat a játék annak ellenére, hogy egyes elemeit külön-külön már láthattuk máshol; ellenben ilyen nagyszerű, formabontó összetételű játékmenettel – mondjuk ki: **igen rég találkoztunk**. Nem találok szavakat arra, hogy mennyire észveszejtően eltalált annak az ellenséges hangulatnak a játékos felé való átadása, ami Jacket fogadja Innsmouth városában. Pontosan azt érezhetjük viszont virtuálisan a nyomozó bőrébe bújva, mint amit Lovecraft jó néhány első szám első személyben papírra vetett novelláit olvasván: a kiszolgáltatottságot, magunkra hagyatottságot és félelmet. Jacknek mindenünnen menekülnie kell, sötétben kell lopóznia (jobb thumbstick lenyomása: stealth mód), s sokszor el kell zárnia vélt vagy valós ellenségei elől az útvonalakat az ajtók reteszeinek használatával, vagy épp egy-egy nagyobb szekrény tehetetlenségének a kiaknázásával. Hősünk az esetek többségében eszét vesztve kénytelen menekülni ablakokon, tetőkön keresztül, s ezt akár vehetitek szó szerint is: sokszor játszható (!) flashbackek formájában szörnyű rémálmok és víziók kísértik szerencsétlen emberünket! Emellett azt sem árt megjegyezni, hogy a Jacket ért mentális sokkhatások kihatással vannak



a fizikumára is: néha elhomályosodik a látása, felgyorsul a légzése, irányítása nehézkessé válik. Ha megsérül – például rálőnek, vagy egy magasabb helyről leesve bokáját szegi – szintén lassabban és nehezebben lesz irányítható a hős, a vérzéssel járó sebeknek köszönhetően pedig egyre nehezebben koncentrál. Sérüléseit az automatikus elsősegéllyel (fekete gomb) quick módon, vagy a tárgylistát és jegyzeteket tartalmazó menüből (fehér gomb) elérhető gyógyítás menüben – minden külön sebet egyenként „önkezűleg" ellátva – orvosolhatjuk.

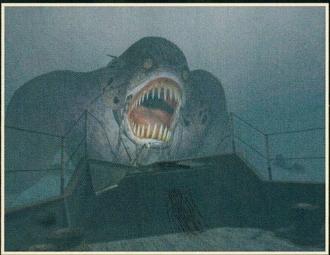
A játék második harmadától indul be az őrlés, addig szinte végig csak menekülni kell a szutykos kikötővárosban, sok apró kis fejtörő megoldásán keresztül. Kettős tehát a játékmenet, mert egyrészt szinte minden helyszín minden apró részletét át kell vizsgálnunk a nyomozás érdekében, ugyanakkor ha beindul az őrlés, akkor bizony menekülni kell, vagy harcolni – már ha van még birtokunkban az igen szűkösen mért töltényekből. A feszítővas, pisztoly, puska, Thomson arzenálból a D-paddal válogathatunk kedvünkre, Y a tárazás, bal ravasz a pontos célzás, jobb ravasz az aktuális fegyver használata. Az AI harc közben ostoba, mint a föld: az emberek és az idegen lények is rendszeresen néznek be minket, összevissza lövöldöznek és rohangálnak, ennek ellenére – mivel rendben nagy csoportokban mozognak – hatékonyan zúzhatnak le minket! Menteni a falra festett szemeknél / csillagoknál van lehetőségünk, sajnos néha olyankor is, amikor már elbuktunk egy-egy objektívát: nagyon figyeljetek oda arra, hogy ha nem akarja engedni a mentést a program, akkor inkább töltsétek újra az állásotokat, mert néha olyankor is lehetővé teszi az állásmentést a játék, amikor azt már nem lehetne! Ez sajnos egy óriási baki…

DARK

Tíz óra játékidőnél többet nem igen nyújt a DC, az viszont garantáltan igen sötét tíz óra lesz! Nem csak azért, mert mint azt említettem tökéletes lovecrafti hangulat árad a program minden eleméből, hanem mert – annak ellenére, hogy a legapróbb részletekig minden tökéletesen kidolgozott – alapvetően túl sötét a grafika (oks, fel lehet húzni a brightness-t). A látvány önmagáért beszél, lerí róla, hogy nem egy-két nap alatt lett összepattintva az anyag… látszik, hogy a Box életciklusának a végén született alkotásról van szó, egyszóval *perfekt*! A fejtörők változatosak (bár páncélszekrényekből idegesítően sok található a városban), a nyomozás közben a történeti szál kibomlása frenetikus, s a harcok izgalmasak a buta AI ellenére is. Úgy érzem, hogy a Dark Corners minden hibája ellenére megérdemli az Official Cthulhu Game elnevezést, Ő ugyanis az eddigi legjobb témabeli mű. Horror rajongóknak mindenképpen kötelező vétel!

[Dae]
suffocation@japan.co.jp

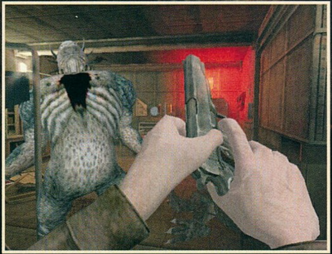














MARTIN BELESZÓL!

Hmmm… Egy (számomra) új, vagyis inkább keveset használt kifejezés jutott eszembe a Cthulhu stuff kapcsán: felnőttjáték. Egy game, amihez érett kor kell… és egy bizonyos lelkiállapot. Mint a Lovercraft könyvekhez. Tudjátok: a szavakkal leírhatatlan borzalom, ami azért oly ijesztő és kifejező, mert a saját agyad generálja a képet – esetünkben a játék csak táptalajt biztosít a képzelgésekhez.

CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH

2K GAMES

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
42 blokk

✓ tökéletesen prezentált lovecrafti hangulat
× sok kicsi (bug) sokra megy

8 pont



SHATTERED UNION

Hogy a pillangó szárnyának rebbenése a dolgok milyen ördögi ok-okozati egymásutániságban jut el egy Xbox-os körökre osztott stratégiai játékhoz (mert ha a konzol, mint eszköz még hagyján is, de az FPS-ek és újabban – vagy inkább az utolsó hónapjaiban – autóversenyek konzoljához?), az talán örökre rejtély marad – már ha nem számítjuk bele a PC-Xbox architektúra majdnem azonosságából fakadó könnyed és majdhogynem „hétvégi portolás" lehetőségét. Mert bizony nagy úr a szükség, és ha nem kell átírni a PC-n fejlesztett játék assemblerben optimalizált iterációit, vagy a DirectX-re álmodott motorját, könnyen csábul a kiadó és a fejlesztő a végét járó PC-s játékipar száraz rétjei után a konzolos piac dúsan termő fái közé. A **Shattered Union** ugyanis klasszikus személyi számítógépes (és kézi konzolos) műfaji jellemzőket hordoz: hatszögekkel felrajzolt (ezúttal hegyes-völgyes 3D) táblán, taktikai és / vagy stratégiai megfontolások alapján körönként mozgatott és interaktált harci egységek konfliktusa a küldetés (pálya) elején meghatározott cél elérése érdekében. Az, hogy ez miért PC-s (vagy volt Amigás) műfaj, arra nincs tudományos magyarázat – talán a gondolkodási időnek nevezett holtidőben az egér gyors mozgatásával a kurzor és annak nyomvonala által a képernyőre rajzolható absztrakt, ám egyszerűségükben mégis csodálatos ábrák vonzereje lehet a dolog hátterében, vagy inkább az a tudatalatti hajtóerő, hogy a PC még a játékban is a komolyság marketingjével próbálja eladni (és sikeresen el is adja) magát? Mindenesetre PC-n kaptuk a Civilizationt, a Warlords-ot, a Jagged Alliance-et, a Steel Panthers-t, a Panzer Generalt (plusz mindezek folytatásait), és még sok-sok más, körökre osztott dicsőséges stratégiát (és azoknak is a folytatásait), és csak innen kerültek (ha kerültek egyáltalán) átírásra Super Nintendo-ra, Saturnra, PlayStationre, N64-re és a mai generáció konzoljaira.

Igen, a Wars sorozat konzolon kezdett, de – kezeket a szívekre! – ki játszott az Advance Wars mellett korábbi Wars játékkal is? Ugye. Nem mintha lett volna az Advance Wars előtt bármelyik is Európában kapható... A TBS mára viszont PC-n is alig ad életjelet magáról (a piac és a változó ízlések megtették a magukét – egyébként már a Harc Európáért nevű társasjátékban is voltak RTS elemek: haladó módban a tengeralattjárók és a rombolók közbeavatkozhattak a másik fél mozgásánál, azaz nem csak múló divatról van szó), így a Shattered Union megjelenése duplán örömteli esemény: egyszerre jelent meg a számítógépes és a konzolos változata is, és látszik rajta, hogy a játék tervezésekor a TV kisebb felbontását és az interlace miatt kevésbé éles megjelenítési lehetőségeit vették a legkisebb közös többszörösnek.

A világ csendőre szerepből, és az ebből kifolyólag az amerikai fejlesztők által ontott „lerohanjuk-a-világot" játékokból már otthon is sokaknak elegük lehet, így a Shattered Union a politikai korrektség kevésbé divatos mezejére lép. Ahogyan az amerikai polgár elképzeli az apokalipszist: csalásgyanús választások, unszimpatikus elnök a Fehér Házban, a terrorcselekmények eszkalálódása majd nukleáris robbanás Washington DC-ben, amely nem csak a helyi ingatlanpiacot rengeti meg alapjaiban, de a szövetségi bürokráciát is szétzilálja. A felállás tehát a nem túl távoli jövő és a részekre szakadt Egyesült Államok, ahol a régi tagállamok különböző szövetségi formációiból létrejövő hat konföderáció (plusz a harmadik utas Európai Unió békefenntartó hadállásai) egymástól eltérő alapokon nyugvó egységesítési törekvései között feszül a játék alapvonulatát alkotó virtuális ellentét. És természetesen nem klasszikus stratégia lenne, ha a választás nem befolyásolná valamiképpen a felhasználható egységek képességeit vagy azok elérhető számát, az anyagi erőforrások nagyságát vagy bármilyen más tényezőt, amely szerephez juthat a cél elérése érdekében. Az viszont már sajnálatos, hogy a döntés szinte semmilyen formában nem mutat túl ezen az egyszerű taktikai választáson: az MI (gyk. mesterséges inteligencia) láthatóan véletlenszerűen választja ki a célpontjait és diplomáciai manőverezésre sincs lehetőség. Ez szinte minden végjátékra rányomja a bélyegét: igen jó eséllyel az a frakció kerül ki győztesen a háborúból, amelyik a leghamarabb tud a legtöbb területet a saját irányítása alá hajtani, az ellenfelek ugyanis nem törődnek azzal, ha valaki a fejük fölé nő (a kicsik nem szövetkeznek a nagyok ellen), hanem a végsőkig folytatják saját kis elkeseredett küzdelmüket a szomszédaikkal. *Ebben persze tökéletesen valóságos a játék, mert ilyen a homo sapiens, de egy stratégiai játéktól mégiscsak többet várna az ember*. A diplomácia ezen kínzó hiányát egyedül a „political reputation" rendszer hivatott enyhíteni, amely a játékos által választott haderő népszerűségi mércéje: tömegpusztító fegyverek bevetése, városok lerombolása vagy más demoralizáló cselekmények negatív, míg a fontos helyek védelme vagy az értékelhető győzelmek pozitív irányban befolyásolják azt. Az így elérhető pozíciókkal további speciális fegyverek vagy eszközök lesznek megvásárolhatóak és bevethetőek – ahogyan az amerikai fejlesztők a háború morálját elképzelik.

A játék taktikai gerince a szokásos pre-deployed / modern-combat séma alapján kerül megvalósításra: gyalogság, páncélos haderő és légi egységek, részben a szárazföldi haderőnemek (helikopterek), más részben pedig a légierő (vadászok és bombázók) kötelékében, együtt tüzérségi támogatással, a játékos által a csata kezdete előtt kiválasztott számban és kombinációban (sőt, nulladik körként a játékos általi elosztásban a csatamező kijelölt helyén avagy helyein). A terep 3D, a kamera viszont csak szűk határok között mozgatható, azaz nem vehetjük szemügyre a csatateret és annak eseményeit például a Ground Controlnál és követőinél megszokott, szinte FPS-ig nagyítható nézetben. Szomorú kérdésként vetődik fel azonban az, hogy miért kell egy térbeli motort pakolni egy hagyományosan 2D, felülnézetes játék alá? Hát azért, mert különben még ennyire sem lenne eladható: kell a 3D screenshot a doboz hátuljára, hogy a játékot ezek alapján vásárló tömeg (a vásárlók több mint fele) azzal a lelki nyugalommal nyithassa ki a pénztárcáját, hogy divatos, a kor követelményeinek minden tekintetben megfelelő produktumra adja ki nehezen megkeresett dollárjait, euróit vagy forintjait. Ahogyan a kilencvenes években divatossá vált térbeli sakkjátékok effajta módja is körülbelül 3 percig volt használatban, mielőtt mindenki(!) pánikszerűen visszaváltott felülnézetbe, úgy a 3D stratégiai játékra is az a jellemző, hogy a játékos talál egy neki szimpatikus kameraállást és

nem nagyon módosítja a játék folyamán – és ez a körökre osztott játéknál hatványozottan igaz. A terep természetesen befolyásolja a támadási és védekezési paramétereket csakúgy, mint az egységek mozgásának gyorsaságát: hegyen keresztül lassan, autópályán gyorsan, ahogyan az ősi közmondás is tartja.

Az MI érezhetően egyszerű lélek: a legtöbb döntése valamiféle primitív súlyozáson alapulhat, amely nem minden esetben helyénvaló taktikai szempontból is: az ellenség hajlamos bizonyos kiemelt egységek (pl. partizánok) üldözésével és teljes megsemmisítésével tölteni a drága köridőt, miközben nem veszi észre, hogy eközben, nem messze onnan, a tüzérségnek vagy a nehézpáncélosoknak sikerül a lehető legelőnyösebb helyeket elfoglalniuk és formációt fölvenniük. Aztán itt van a megtestesült bűn maga, a csak suttogva kiejthető szentségtörés, a „fog of war cheat" –, az a szörnyű feltételezés, hogy a gép esetleg átlát a terepet fedő homályon és pontosan nyomon tudja követni a játékos egységeinek mozgását. Bár épeszű RTS / TBS fejlesztő soha nem vallaná be, hogy ez az ő keze munkájában megtörténhet, sok játékra rávetült már a gyanú árnyéka – és ez alól a Shattered Union sem kivétel: néha meglepően egyenes vonalban száguld a játékos hadállásai felé az ellen hadoszlopa. Különösen idegesítővé akkor válik a dolog, amikor a játékos ráeszmél saját felderítőegységeinek teljes használhatatlanságára – felderítő repülések vagy műhold miért nincs 2010 körül? Mindezzel együtt nincs különösebb gond az mesterséges intelligenciával: átlagos kihívást jelent a játék fő célközönségének.

A játék (C&C: Generals-szerű) grafikája tetszetős, de nem kiemelkedő: körülbelül erre képes a hardver egy optimalizálatlan, multiplatform játék esetén. Szomorú, hogy a konzolos átiratra ebben a tekintetben már nem jutott elég idő, a kameramozgás hajlamos akadozni, az egységek teljes halálát jelképező (egyébként látványos) robbanás pedig minden esetben beszaggat, holott elég sokszor előfordul, akár egy körön belül is. Rossz szájízt hagy maga után azonban az, ahogyan a játék a kezelés betanítását végzi (pontosabban az, hogy nem végzi egyáltalán): a tutorialnak csúfolt rész három darab, agyontömörített videó-anyagból áll, amely egyenként kevesebb, mint két percben elhadarja, körülbelül mi is található a játékban. Külön üröm, hogy a játékhoz adott kézikönyv sem lép túl a hogyan kell bekapcsolni a konzolt és mit nem szabad csinálnod a sok-sok pénzért megvett játékoddal (egyébként minden ilyen kiskönyvbe szinte változatlanul belekerülő) 6-os betűméretű sablonnyomatokon. Mikor jön el végre az az idő – kiállt az égre emelve tekintetét az egyszeri játékos –, amikor a kiadók nem merik majd egészségügyi papírral csomagolva kiadni játékaikat, mert azt nem veszik meg az emberek?



Nehéz lenne eldönteni, hogy a Shattered Union Advance Wars, avagy inkább Panzer General klón-e. Míg az egységek konvergenciája az élethűség felé az utóbbira utal, addig a megszerezhető power-upok rendszere inkább a „japánosabbszerű-izé" felé tendál. Bár a szűk műfaji meghatározás miatt mindig lesz valami közös ezekben a játékokban (körök, egységek, harc, ha más nem is), tagadhatatlan, hogy vannak olyanok közöttük, amelyek jobban hasonlítanak valamelyik másikra, mint az feltétlenül szükséges lenne.

Mivel a mai napig sehol senkinek sem sikerült megfejtenie azt, hogy az AW és a PG játékokban mi is annyira fantasztikus, így ezek hű követőjéről is csak annyit lehet elmondani: van itt egy stratégiai játék, körökre osztott, tankos (legalább nem második világháborús) – könnyen megtanulható és különösen szórakoztató, de senki se várja tőle azt, hogy a következő háború alkalmával a vezérkar tisztjei körülülnek egy Xbox-ot a Pentagonban vagy a Fort Knox-ban, és ezzel a játékkal tervezzék meg a lehetséges hadmozdulatokat a gonosz X-ország (szabadon behelyettesíthető) ellen.

hzx



















MARTIN BELESZÓL!

Vannak, akik azt mondják, rövidesen végleg kihal Európában és Amerikában (nem, Ázsiában biztosan nem) a klasszikus stratégiai játékstílus konzolokon. Nem lesz más, csak FPS és autóverseny. Azt mondják azért, mert a vásárlóközönség nem igényli az effféle gémeket. De mi van akkor, ha a közönség mondjuk igényelné, de mivel a piacon szinte egyáltalán nincs ilyen stuff, tulajdonképpen a kiadók ölik meg a stílust?

SHATTERED UNION

2K GAMES / POP TOP GAMES

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-2 Játékos, 2 online, xbox live

✔ kiválóan eltalált egyensúly a játékélmény és a valósághűség között

× gyengébben sikerült xbox port

6 pont

A LEGSZÖRNYŰBB JÁTÉK











ZOMBIK

Zombifan körökben mindig is éles vitát váltott ki az, hogy milyen lényeket nevezünk zombinak, avagy élőholtnak. Jómagam általános iskola első osztályában találkoztam először a meghatározással, mikor is felsős srácok beszélgetésébe belehallgatva megütötte a fülem az akkor számomra még sejtelmesen csengő szó. Hiába faggattam őket ettől kezdve folyamatosan, nem magyarázták meg a szó jelentését, így kénytelen voltam kivárni, míg egyszer egy jól (és frissen) értesült osztálytársam le nem rántotta a leplet a szörnyű titokról: a zombi szó *élőholtat* jelent. Én körülbelül itt pontot is tennék a meghatározás végére.

Nem igazán tud érdekelni az, hogy ki mit tart zombinak... magasról teszek rá, hogy Danny Boyle ultrazseniális *28 Nappal Később* című filmjének dühkórral fertőzött, eszeveszett módon őrjöngő és leendő áldozataik után teljes erőfeszítéssel rohanó (!) lényeit sokan nem tekintik élőholtnak. Számomra ők ugyanolyanok, mint a *Return of the Living Dead*ben szereplő, kísérleti gázoktól életre kelt, föld alól kimászó, rohadó testű, agyzabáló lények („Agyaaaat, agyaaaaat!"), vagy a Fulci Zombie Flesh Eaters (aka Zombi 2) című filmjében látott angol professzor kísérletei által életre keltett hullák (örök klasszikus kérdés: vajh' tényleg használt-e Fulci emberi maradványokat a forgatás alkalmával). Zombie-gyorstalpalónk vége fele közeledve meg kell említenem Brian Yuzna producer nevét: neki köszönhetjük, hogy Stuart Gordon vászonra álmodhatta a *Lovecraft-féle Herbert West – Reanimatort*, melyben egy orvostanhallgató hullák újraélesztésén kísérletezik, s részben neki köszönhetjük majd a 2006-ra datált *Worst Case Scenario*-t is, melyről elég, ha csak annyit mondok: „D-Day with Nazi Zombies". Ultraforró anyag lesz! **(Dae, és mi a helyzet a Zombie Holocausttal? Martin)**

ROMERO

Romero visszatérése számomra nem volt nagy durranás, olyannyira nem, hogy a pozitív fogadtatás ellenére is csak a tegnapi nap folyamán néztem meg *Land of the Dead* című legújabb munkáját, egész egyszerűen nem voltam rá kíváncsi... azt kaptam amúgy, amit vártam, azaz egy az átlagosnál egy fokkal véresebb – kövezzetek meg – tinihorrort, pár friss ötlettel. Fogalmazzunk úgy: nem voltam tőle különösebben elragadtatva, eltekintve attól, hogy Romero végre megmutatta a tutit: a zombik akár fegyverek használatára és csoportos fellépésre is képesek, akárcsak a *Forbidden Siren* pokoli lényei, a shibitok!

A játék a filmen alapul, de a történeti szálat tekintve nagyban eltér attól. Hasonlóan a jelen számban tesztelt *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth*-höz itt is Jack a főszereplő, csak míg ott egy magánnyomozóról volt szó, itt egy amerikai farmer ganétól bűzlő bőrébe leszünk kénytelenek belebújni. A sráccal semmi bajom amúgy, csak éppen azonosulni nem tudok vele, s mint azt majd nemsoká' meglátjátok nem a nemzetisége, bőrszíne, vagy éppen a vallása miatt, a vele szemben táplált ellenérzésem forrása egészen másban rejlik... Szóval lényeg a lényeg, Jack egy szép reggel arra ébred, hogy mint az a *Shaun of the Dead* című paródiában is látható volt „valaki" egyhelyben áll a kertjében. Ez a valaki nem igen mozdul és messziről lesír róla, hogy nincs valami jó kondiban, de legalábbis mintha paralízisben szenvedne. Jack bácsi biztos ami biztos magához ragad egy puskát no meg pár tárra elegendő mennyiségű töltényt, s már indul is, hogy megkérdezze, mi is a célja a birtokháborítónak. Bármiféle kommunikációra tett erőfeszítés meglehetősen okafogyottá válik, mikor kiderül, hogy a váratlan látogató nem más, mint egy büdös nagy véres húscafat, egy élőholt, ráadásul nincs is egyedül, hiszen társai már ugrálnak is be a kertbe, hogy megzúzzák Jack bácsit, jól. Innen kezdődik rémálmunk, amit leginkább nem a stílusnak, hanem az irányításnak és a kivitelezésnek tudhatunk majd be... Jack célja ettől kezdve Fiddler's Green, a zombiktól hemzsegő városnak egy a filmben is bemutatott végvára, a luxus „bevásárlóközpont" lesz...

FRISS VÉR

Belsőnézetes lövölde a stílus neve, sok-sok fegyverrel, melyeket nem is leszünk restek használni. Ami nagyon tetszik az az, hogy sokféle olyan tárgyat és fegyvert használhatunk a véres közelharc-jelenetekben. Az első, de meglehetősen gyenge hatásfokú fegyverünk a puszta öklünk. Nem ajánlom senkinek, fogtok a vele való szenvedés nélkül is eleget anyázni! Kalapács, ásó, golfütő, tűzoltófejsze, baseballütő, csődarab... kiválóan alkalmasak a hús roncsolására, főleg ha rohadó húsról van szó: zombi barátaink nem igazán szeretik a velük való simogatást, már csak azért sem, mert igen szép különálló testrészekre szaggathatjuk őket általuk. Közben csal úgy fröcsög a vér, fincsi! A nagyobb hatásfokú cuccok közé a lőfegyverek és a robbanószerek tartoznak, ez utóbbiakat már csak a zombik nagy száma is kénytelenek leszünk bevetni néhanapján. Kétféle pisztoly, .22-es kaliberű vadászpuska, shotgun, távcsöves puska, M16-os automata gépkarabély, molotov koktél, gránát. Szép kis fegyverarzenál, bár azt nem mondhatjuk, hogy a palettáján szereplő színeinek a számát tekintetbe véve nem láttunk már sokkal nagyobbat. Vagy legalábbis sokkal ötletesebbet.

















Három fő zombifajta van: az első és kezdetben talán a legidegesítőbbnek tűnő az, amelyik csak kúszik-mászik feléd, majd amikor elér rád csimpaszkodik és addig tép, amíg bele nem pistulsz. Lőheted őket fejbe .22-es cuccal, alig használ valamit... no ekkor már sejtettem, hogy nem fogok jól kijönni a játékkal. A második fajtába a kegyetlen módon gyomraiknak bűzös tartalmát gázfelhő formájában ránk lövellő élőholt haramiákat sorolhatjuk, nem kevésbé zavaró jelenlétük az előbb említett „szimpla" társaiknál. Mielőtt még azt hinnénk, hogy ezeknél szemetebb teremtményekkel már nem fogunk találkozni megjönnek kis barátaink is, melyek fegyvert is használnak. Szidjátok Romero bácsit, ha úgy tartja kedvetek, de nekem nagyon bejön, hogy agyatlan lények csoportokba verődve, fegyvert használva zúzzák a jó népet, vagy tömörülnek kezdetleges ellenálló szervezetekbe az őket esténként „terrorizáló" egészséges civil lakosság megfékezése érdekében. Még a végén kiderül, hogy mi vagyunk a...

FRISS VICC

Gyorsan elmondom, hogy mi tetszett és mi nem. A játék maga ÚGY AHOGY VAN nem tetszett: nehezen irányítható, bugok tucatjait felvonultató fércmunka, egy tapasztalatlan csapat által egy elavult engine használatával összedobott ZS kategóriás, kifejezetten idegesítő, ötlettelen cucc. Érdekes, a *Deus Ex-et is Unreal engine* hajtotta (jegyzem már 2000-ben viszonylag korszerűtlennek számított!), az a játék mégis kegyetlen jó volt... itt mintha egy debil emberkét irányítanánk, sose' akar arra menni, amerre mi akarjuk, beakad tárgyakba, nem veszi a mászásra vagy éppen a futásra vonatkozó parancsainkat. A célzás és a harc is botrányosan kivitelezett, nem is vesztegetek rá szót, mert csak felmegy a pumpám. A lények még úgy-ahogy elmennek; kinézetüket tekintve szerencsére változatosak és egyszerre többen, több irányból támadnak, ellenben nehézkes a velük való harc, így éppen hogy csak megúszta a Boxom a saját irányítójával való széttörését. A zombik és az emberi szereplők animációja is elmegy, de azért ne várjatok tőlük komplex, kifejező arcmimikát, netán Jacko-féle mozgáskultúrát... a színvonal valahol a béka feneke alatt tanyázik.

Az összekötő animációk szerencsére nincsenek túl nagy számban rendelkezésünkre bocsátva, ami nem is nagyon nagy baj, mert kinézetük és rendezésük leginkább egy rossz, barkácsolt, házi flash animációt idéz. Kapunk ellenben szép számban ijesztgetős, agyonscriptelt küldetéseket, nyomasztónak megálmodott, de inkább a szánalmas és nevetséges határvonalán egyensúlyozó pályaszakaszokat: farmot, kukoricamezőt, várost, azon belül kórházat, sikátorokat, raktárépületeket, rendőrségi bázist, s természetszerűleg csatornákat, dokkot is.

A nevetséges grafika, és zenének nevezendő nemtommi' mellett a szavatosság akár még jó is lehetne, de biztos vagyok benne, hogy ezt a játékot nem sokan fogják végigvinni, ezért található az „elmegy" értékelés a szavatosság mezőben. Mire elértek Fiddler's Greenbe, agyvérzést fogtok kapni, ezt bizton állíthatom. Kevés azon játékok egyike, amely szinte rákényszerített arra, hogy próbáljam minél előbb lerendezni a vele való kapcsolatomat: cseppet sem inspiráló, unalmas, hatásvadász, ugyanakkor kiszámítható, nehézkesen irányítható... nem akarom tovább szapulni a cuccot, azt hiszem ennyiből már nyilvánvaló, hogy ennek a játéknak nem kellett volna megjelennie, csak szégyent hoz a filmre... egyértelműen ignorálandó. Jahh, és még mielőtt elfogultsággal vádolnátok: a Fangoriánál magából Tromás cikkeket ontó haverom véleménye is hasonló volt a játékról, pedig nála nagyobb Romero fant nem igazán láttam még. Mondjuk Ő PC-n tolta a stuffot, de a lényegen ez semmit sem változtat... figyelem: *csak saját felelősségre!* Ez egy nagyon rossz vicc...

[Dae]

suffocation@japan.co.jp

MARTIN BELESZÓL!

Erős túlzásnak tartom ennél a játéknál a 2 pontos értékelést, de 6-nál én sem adnék rá többet, ezért megspóroltam magamnak a Dae-val való közelharcot, és hagytam a kettest. Én mondjuk nem szántam rá annyi időt, hogy egyáltalán végigjátszás-közeli állapotba kerüljek, de a nagyméretű figurák, a robosztus fegyverek és a non-stop mészárlás kb. fél órán keresztül kifejezetten szórakoztatott! Én mondjuk ki nem állhatom a horrorfilmeket, de amennyit láttam, az alapján pontosan így képzelek el egy zombiaprítós stuffot. Pont így – oké, leszámítva a programozási hibákat.

LAND OF DEAD: ROAD TO FIDDLER'S GREEN

GROOVE GAMES / BRAINBOX GAMES

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	elmegy
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	elmegy
hangulat:	elmegy

1 Játékos, 2-8 online, system link, dd 5.1, xbox live

✔ mégsem vertem szét a boxom

✕ az év csalódása

2 pont

HÁBORÚ TELLIUSÉRT

Azok a GameCube tulajok, akik valami jó kis stratégiai RPG-re vágytak, az utóbbi időben bizony nagyon nagy böjtre kényszerültek. Míg PS2-re csak úgy özönlöttek az ilyen anyagok, a Nintendo kockáját bizony nagyon elhanyagolták mostanában. Pedig ismerve a gép célközönségét, egy-két Nippon Ichi játék biztosan kelendő lenne; nem is értem, hogy a Nintendo miért nem fut a fejlesztőcégek után – a kérdés naiv, eddig se tették, miért most kezdenék el?

Még szerencse, hogy a cégnek van egy házi fejlesztésű sorozata, melyet pont időben húzott elő a nagy N a kalapjából, hisz általa végre kielégítést nyerhetnek az SRPG-ket kedvelő bűvös kocka tulajok. A *Fire Emblem*ről van szó, mely bizonyára nem ismeretlen a tapasztalt játékosok körében, mivel már vagy 15 éves múltra tekint vissza a sorozat. Az FE az a sorozat, mely gyakorlatilag lefektette az SRPG-k alapjait. A különböző részekben nagyszerűen keverték a két stílust. Néha a stratégiai, máskor inkább az RPG rész dominált. Érdemes tehát átnéznünk a sorozat múltját, hogy képbe kerüljünk az új részt illetően.

Egy évvel később aztán újabb résszel gyarapodott a saga, *FE: Rekka no Ken* címmel, ami szintén GBA-ra érkezett. Változást jelentett, hogy kicsit több taktikai elem került a játékmenetbe. Kár, hogy PAL-os változatban nem volt hozzáférhető.

Egy másfél évvel ezután szintén GBA-ra megérkezett a következő rész, *FE: The Sacred Stones* címmel. Ezt jómagam is ki tudtam próbálni, és bizony egy elég ütős program volt. Inkább stratégiai játéknak nevezném, mint RPG-nek, de azért a történet is nagyon dominált.

Ezzel el is érkeztünk a jelenbe, hisz az új rész már GameCube-ra jelent meg, és ami legjobb ezúttal PAL változatban is. Ez a fentiek fényében nyugodtan kijelenthető, hogy különleges esemény, mivel még soha egyik rész sem jelent meg a mai konzol generációra, pláne nem nálunk.





HARCOK, CSATÁK, TRÜKKÖK

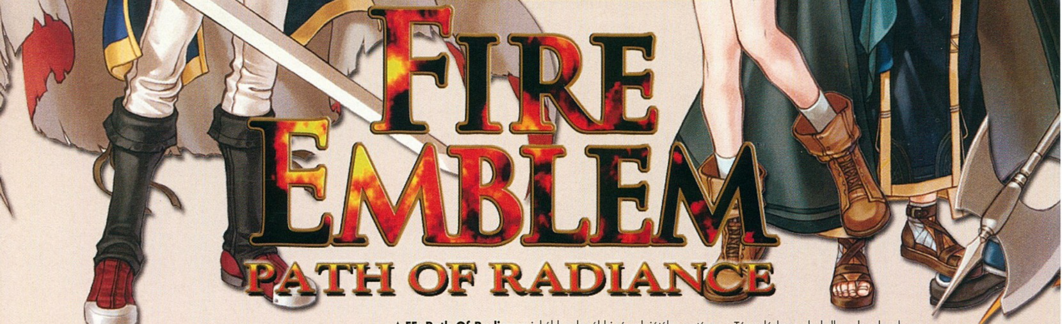
A FE: PoR játékmenete igen egyszerű. A sztori fejezetekre oszlik, mindegyikben egy csatával. Összesen több mint 28 fejezetet kell lenyomni a játék végéig. Ez talán első látásra nem tűnik olyan hosszúnak, de higgyétek el, az! A harcok ugyanis egyáltalán nem könnyűek, sőt meglehetősen sokat kell szenvedni kb. az anyag közepétől fogva. A jobb titkokhoz pedig többször is végig kell verni az anyagot – nem beszélve arról, ha valaki netán elhalálozik, mivel akkor érdemes újra kezdeni egy-egy küzdelmet. Konkrétan a felvehető emberek (Partner Unit) tudnak meghalni, gyakran előfordul, hogy ki kell őket menteni egy-egy szorult helyzetből, mielőtt kipurcannak. Ezeket a karakterek ilyenkor ráadásul a gép irányítja (amíg nem csatlakoznak), sokszor igencsak butácskán.

Maguk a csaták a klasszikus SRPG mederben zajlanak.

A terep négyzetekre van felosztva, ahol körönként lépkedhetünk embereinkkel. Természetesen mindegyikük meghatározott mennyiségűt léphet. Nagyon jók azok a karakterek, akik valamilyen állaton, például lovon csücsülnek, mert velük sokkal többet lehet menni, ráadásul a védelmük is jobb.







PATH OF FIRE EMBLEM

Maga sorozat tehát 1990-ben indult. Az első rész *címe FE: Dragon of Darkness and Sword of Light* volt, és a híres-neves NES-re jelent meg, pontosabban Famicomra, mivel Japánon kívül nem látott napvilágot. Egy kissé kezdetleges, RPG elemekkel átitatott stratégai játék volt, egyben egy sikerszéria kezdete is.

Két évvel később jött a folytatás, szintén Famicomra, *Fire Emblem Gaiden* címen, természetesen csak Japánban.

Újabb két évvel később érkezett meg az első FE rész felújított verziója, ezúttal SNES-re (Super Famicom), *Fire Emblem: Mystery of the Emblem* elnevezéssel. Sajnos ez is csak a felkelő Nap országában jelent meg.

Szintén csak Japánban került kiadásra a *FE: Genealogy of Holy War*, méghozzá 1996-ban SNES-re. Ez a játék már a megjelenési idejéből fakadóan is egész jól kihasználta a 16 bites konzol képességeit és folytatta a sorozat színvonalának emelését.

Szinte hihetetlen, de ezzel a résszel nem fejezte be pályafutását a sorozat SNES-en. Az új rész, nem fogjátok elhinni, de 1999-ben (1 évvel a PS2 megjelenése előtt!), jelent meg SNES-re, méghozzá *FE: Thracia 776* címmel. Mindez azt bizonyítja, hogy Japánban a konzolok élettartalma bizony „kissé" hosszabb, mint az USA-ban, vagy Európában. (Vajon az utolsó NES, PS1, DC játék mikor jelenhetett ott meg?) Ez a rész szintén nem hagyta el a szigetországot.

Az első Amerikában is forgalmazott rész GBA-n futott be, méghozzá *FE: The Sealed Sword* címmel.

A **FE: Path Of Radiance** inkább a korábbi részek játékmenetére megy vissza, azaz nyugodtan nevezhetjük SRPG-nek, persze a szó nem FF Tactics-os értelmében. Ez a sorozat, ugyanis egy más stílust képvisel, így összehasonlítani sem lehet vele.

TELLIUS FÖLDJE

A FE: Path of Radiance egy Tellius nevű kontinensen játszódik. Ez a föld két faj otthona: beorc és a laguzoké. A beorc-ok az emberekhez hasonlatos lények, míg a laguz faj csak amolyan félember, bár közelebb állnak a vadakhoz, illetve az istenekhez.

Mind a két fajnak megvan a maga történelme, háborúi és békéi.

A játék kezdetén háborúk borítják Tellius földjét, melyen hét nagyobb ország osztozik.

A főhős egy Ike nevű fiúcska, aki a Crimea királyság egyik katonai egységének parancsnokának a fia. Potenciálisan nagy harcos lehet, melyet apja is hamar felismer. Szükség is van a jól képzett katonákra, mert Crimea háborúban áll Daein királysággal, és a harc kimenetele bizony kétséges. Ike hamarosan kapcsolatba kerül a laguzokkal, és az ellenséges királysággal is fel kell vennie a harcot. Bizony innen elég izgalmasan alakulnak az események, majd meglátjátok.

Egy jól kidolgozott, kellemes és hosszú sztorit kapunk, amiért már önmagában is érdemes végigvinni a játékot. Jó darabig fog tartani, mivel 40-50 órára biztosít kikapcsolódást.

Támadáshoz oda kell gyalogolnunk az ellenfélhez, ezután csaphatunk oda. Hogy milyen távolságról tehetjük ezt, sok mindentől függ. Logikus, hogy a nyilasok messzebbre tudnak támadni, mint a normál harcosok, de az is előfordulhat, hogy egy lándzsás karakterünkkel tudunk messzire támadni, elhajítva a lándzsát. Gyakorlatilag szinte mindegyik embernek ki lehet fejleszteni olyan támadást, ami messzire hat. Maguk az összecsapások egy új képernyőre kerülnek – és igen látványosak, de ki is lehet őket kapcsolni, mert egy idő után unalmasak –, ahol aztán beindul a harc.

Külön kategóriát képeznek a mágusok, melyből kétfélét találunk, fekete és fehéret. Értelemszerűen az előző a támadó, utóbbi a gyógyító varázslatok mestere.

Fontos parancs a Rescue, azaz a visszavonulás / megmentés, amit a sérült, halálán lévő egységeknél érdemes alkalmazni, mert ha valaki meghal az bizony kellemetlen. A főhős Ike esetében például azonnali Game Overrel jár.

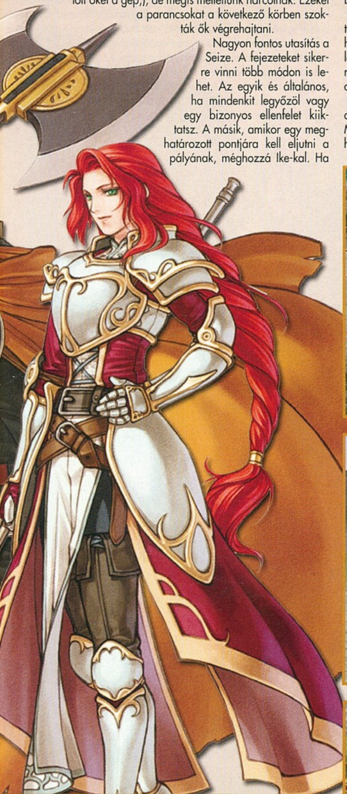
Érdemes megemlíteni a Trade opciót, ahol tárgyakat lehet cserélgetni embereid között, ez bizony hasznos opció, ha valaki kifogyott egy fontos tárgyból.

Találkozhatunk majd speciális parancsokkal is. Nagyon fontos a szövetséges, de hozzánk még nem csatlakozott egységek (zölddel jelöli, és a gép kezeli őket) felvételénél a Talk, azaz a beszélgetés. Ezeket az egységeket ugyanis Ike-kal meg kell szólítani, hogy beálljanak csapatunkba. Onnantól kezdve viszont szabadon használhatjuk őket.

Rendkívül jelentős parancs a Visit. A csaták egy jó része falvakban, városokban zajlik, ahol találhatunk házakat is. Azok az épületek az érdekesek melyeknek az ajtaja nyitva van. Ha ide állunk, akkor jelenik meg a Visit, amivel konzultálhatunk a bentlakókkal, így mindenféle értékes cuccokhoz jutva. Vigyázni is kell ezekre a házakra, mert az ellenfél gyakran szándékosan rombolja őket.

A Door / Chest utasítással ládákat lehet kinyitni, találunk majd egy jó párat!

Érdekes opció az Request, amivel olyan egységeknek is adhatunk utasítást, melyek nem tartoznak csapatunkba (Partners – sárgával jelöli őket a gép,), de mégis mellettünk harcolnak. Ezeket a parancsokat a következő körben szokták ők végrehajtani.



Nagyon fontos utasítás a Seize. A fejezeteket sikerre vinni több módon is lehet. Az egyik és általános, ha mindenkit legyőzöl vagy egy bizonyos ellenfelet kiiktatsz. A másik, amikor egy meghatározott pontjára kell eljutni a pályának, méghozzá Ike-kal. Ha ráállunk erre a pontra, akkor a Seize paranccsal véget érhet a csata. Érdemes először minden ellenféltől megszabadulni, csak aztán befejezni a szintet, már csak a fejlődés miatt is.

Később lehetőség lesz majd lopni is (Steal), ennél a parancsnál fontos, hogy az adott egységnek mennyi strenghtje (erő) és speedje (sebesség) van.

EGYÉB MENÜK

Maradt még néhány olyan menü, melyek nagyon fontosak és nem biztos, hogy elsőre világos a rendeltetésük. Lássuk ezeket!

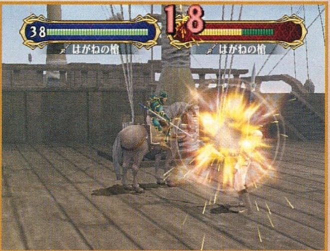
Először itt van a csaták előtt megjelenő menüsor, ahol a Choose Unittal kiválaszthatunk egységeket, melyeket használni szeretnénk. Ezután ha már a pályán vannak, a Repositionnel széttelepíthetjük őket. Ilyenkor lehet tárgyakat rendezgetni (Item) és embereink kondícióját is megnézni (Conditions). Csaták közben fontos a Suspend, amivel menthetünk – azt hiszem ennek jelentőségét nem kell megmagyaráznom.

A hetedik fejezet után megjelenik a Base Menu, ahol rengeteg mindent tehetünk. Az Outfittel cuccainkat rendezgethetjük, de fontosabb a Manage, ahol a fejlesztéseket és különböző tulajdonságokat (Skill) lehet állítani. Ebbe a menübe sokat fogunk járni.











Itt érdemes szólni arról, hogy a játék GBA kompatíbilis. Ha rendelkezünk a kockánk mellé GBA-val, és ahhoz egy FE: The Sacred Stones-zal, akkor extra dolgokat lehet megnyitni, úgymint új pályák, valamint értékes és szép illusztrációk. Nem csak GBA és az említett játék kell egyébként ehhez, hanem az is, hogy végig vidd a GC változatot!

ÉTÉKELÉS

A Fire Emblem: Path of Radinace-szal én maximális elégedett voltam. A játék minden téren nagyon jól teljesít. A grafika, ami ennél a stílusnál ugye teljes mértékben funkcionális, nagyon szép, nem kiemelkedő, de tényleg jól néz ki. Nagyon tetszettek az átvezető videók, főleg az intro. Egy csodaszép anime-t képzeljetek el, gyönyörű zenével.

És nemcsak az intróban fülbemászóak, hanem a játék többi részén is, élvezet volt őket hallgatni. Egyedül a hangok sikerültek gyengébben, mivel néha olyan zajokat és recsegéseket hallhatunk harcok közben, mintha egy GBA / SNES anyaggal nyomnánk – ez még a sorozat múltját idézi.

Ami miatt igazán megragadott a játék, az a jól megtervezett harci rendszer, valamint a tényleg izgalmas, nagy odafigyelést igénylő sztori volt.

Egyedül, ami nem tetszett, hogy néha a nehézséget nem találták el a legjobban, azaz sokszor bizony hajlamos durván szívatni bennünket a program – a gép szemtelenül jól játszik. Sokszor már a puszta túlélés is gondot okozhat, nem beszélve arról, hogy ha minden titkot és lehetőséget be akarunk hozni. Persze akik a komolyabb kihívásokat kedvelik, azok bizony örömüket fogják lelni a játékban. Igaz, az talán túlzás, hogyha valamennyi titkos karaktert (néhány csak az úgynevezett Trial Mapeken használható!) be akarjuk hozni, akkor **tizenötször(!)** kell végigmenni a programon. A titkos karakterek száma egyébként 25 körül van, tehát lesz feladatunk elég! A tartalmasságra tehát nem lehet egy szavunk sem, ez szintén a játék pozitív mérlegét erősíti.

A GC tulajok tehát elégedettek lehetnek, végre egy minőségi SRPG-t kaptak a gépükre. Ha te is kedveled ezt a stílust, akkor mindenképpen érdemes beszerezni az anyagot, mert a legjobb ebben a kategóriában erre a gépre.

Veres Miki





MARTIN BELESZÓL!

Hát kedves gyerekek, ez egy elég komoly RPG. Most így hirtelen felindulásból nem is tudnék hozzá hasonlót mondani GC-re. Gondolom túl sok játék nincs a GC gyűjteményetekben – ezt mindenképpen érdemes megvenni, ha vonzódtok a japános taktikai-szerepjátékokhoz.

FIRE EMBLEM: PATH OF RADIANCE

NINTENDO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos, dpl II
19 blokk

✔ kellemes kikapcsolódás a stílus szerelmeseinek
× néha szívat

8.5 pont

METAL GEAR: THE GATHERING

A Metal Gear Solid, mint sorozat, azon kevés szórakoztató termékek egyike, melyet kikerülni, átugrani és kihagyni *képtelenség* – a videojáték ipar oly sokat köszönhet az ázsiai régióból származó fejlesztőgárda grandiózus elképzelésének, mely nélkül nem csak mi és a szakma, hanem a világ is szegényebb lenne. A stílusteremtő, később önmagát megreformáló saga több éra zászlóvivője, a hazánkban kevéssé ismert MSX és a későbbi MSX2 egyértelműen legkelendőbb, mindmáig legnagyobb érdeklődésre számot tartó eposza. Szinte hihetetlen, de a Playstation korszakban kiteljesedett történet magvait már 10 évvel korábban elhintette egy bizonyos szemüveges, visszafogott japán úr, implantálva a már bejáratott név összes főbb ismertetőjegyét: a domináló elemként tündöklő lopakodást, a főbb szereplők jellemének kidolgozását, az akció menetének mikéntjét... de hagyjuk ezt a száraz, unalmas maszlagot. Oldalakon át értekezhetnénk a mű szimbolikájáról, az éles társadalom és világpolitika kritikájáról, a szórakoztató elemek mixtúrájának mindent elsöprő elegyéről, de erre ki kíváncsi? Nem értékelhetjük sztenderd, bevált értékrendszerben, nem pontozhatjuk az egyes modulokat külön-külön, mint ahogy nem elemezhetjük a Mona Lisa mosolyának őszinteségét, vagy a Feszty-körképen szereplő honfoglalók felszerelésének korhűségét.

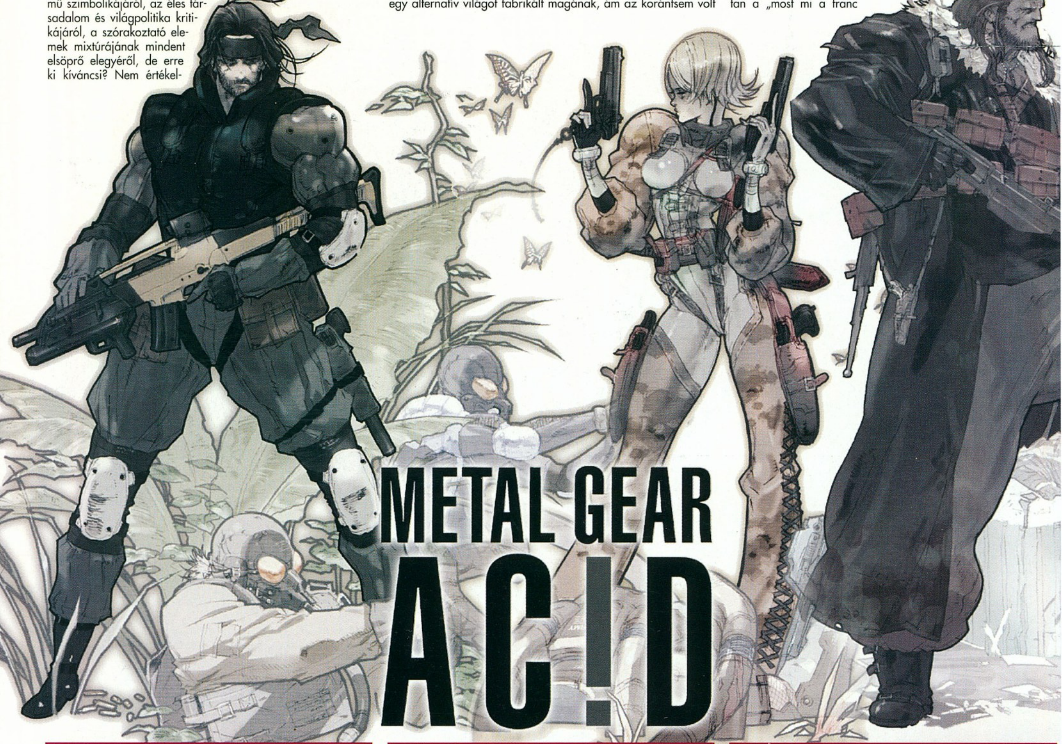
A Metal Gear Solid, mint sorozat, azon kevés szórakoztató termékek egyike, mely érzéseket vált ki a nézőből – nem játékosból. „Az álom álmodja az álmodót." Hideo Kojima egy olyan buborékot fújt maga és elképzelései köré, mely gondolkodásra, totális beleélésre késztetik az embert. A rétestészta hosszúságú epizódokra nyúló széria azonban egyértelműen túllépett a trilógia, a kerek történet keretein – mint ismeretes, a kreátor már az amúgy talán legkiforrottabb MGS3 direktori bársonyszékét sem akarta elfoglalni, ám a közönség és minden bizonnyal a felső vezetés nyomására negyedik alkalommal is kénytelen elvállalni a rendezés kőkemény feladatát: bemelegítés gyanánt azonban előbb PSP-n trenírozza a népet.

A most bemutatásra kerülő **Metal Gear Ac!d** a korosodó kalandok egyetlen kitörési lehetőségét volt kénytelen bevállalni. Az úgynevezett „spinoff" fogalmába a fő csapásiránytól eltérő, ám azonos gyökereket ápoló produktumok tartoznak bele. A Naughty Dogs kőkemény versenyzésre cserélte a platformköntöst a Jak X-ben, HK pedig a gép „kiforratlan irányítási metódusára" hivatkozva úgy döntött, hogy inkább stratégiába oltja a Solid Snake vakcinát: e kijelentése mindmáig vitatott, tekintve a korábbi Ghost Babel tökéletes megvalósítását, az analóg karral és digitális gombokkal nem rendelkező Nintendo platformmal párosítva.

PARALLAX

A történet nem illeszkedik szervesen a Metal Gear Solid univerzumba – a korábbi Gameboy Color handheld kiadás szintén egy alternatív világot fabrikált magának, ám az korántsem volt ennyire elborult és – fájó szívvel ugyan, de le kell írnunk – *száraz*, mint az Acid mögé felhúzott környezet. A félresikerült LSD-tripre emlékeztető körítés főhőse ezúttal is Solid Snake, nyugdíját ismét megzavarja egy roppant kényes incidens. Az afrikai térség szívében fekvő Lobito-sziget titkos (érdekes, hogy a terroristák minden esetben tudomást szereznek a legkényesebb problémaként az árnyékban tartott bázisokról, laborokról) komplexumát egy zsoldosokból álló szedett-vetett csapat vonja irányítása alá (megint). Az épület belsejében fontos kutatás folyik, a „Pythagoras" projekt lényege azonban nem ismert sem hérószunk, sem a parancsnoki feladatokat ellátó „Roger" előtt sem (megint). A dolgot súlyosbítja, hogy a terroristák kezében egy beszélő játék babák (!) által elfoglalt utasszállító repülőgép van, melynek fedélzetén az amerikai elnökválasztás legnagyobb esélyesének tartott szenátor is megtalálható (újabb VIP).

Ha valaki az előzetesen kiadott képeket, vagy magát az átvezető animációkat látja, nem talál semmi kirívót: az Ac!d az első percekben (és technikailag később is) megállja a helyét, látszólag beleillik a már megismert rendszerbe, ám a rövidre szabott bevezető mozgókép után megjelenő kártyák már sejtetni engedik, hogy itt valami más, a bevált recepttől gyökeresen eltérő étekre kerül felszolgálásra. Hölgyeim és uraim, fogadják örömmel a borzalmasan lassú játékmenettel megvert, formabontóan új Metal Gear epizódot! A harc, a mozgás és a tényleges akció itt kártyák segítségével zajlik: helyzeti előnyben a Magic the Gathering és a HKK playerek lehetnek, a többiek viszont kössék fel a felkötnivalót – az Ac!d a szükséges tutorialt, mint olyat gyakorlatilag teljes mértékben ignorálja, az összekötő tiszt által elhadart pár soros utasítások nem mennek bele a részletekbe, így az első órák garantáltan a „most mi a franc történik" és a „mi a jó eget csinálják" kérdéskör boncolgatásával fog eltelni. Pedig ha egyszer rákap az ízére az ember, akkor meglátja a kompexlitásban rejlő gyönyört, kár, hogy az elhibázott témaválasztás és a hihetetlenül monoton, érezhetően erőltetett történet minden alkalommal elvonja a figyelmet a pozitív elemekről.









A bejárandó komplexum szekciókra, szintekre van osztva – minden egyes ilyen elem egy missziónak felel meg. Az egyes küldetések előtt a megkaparintott lapokból kell összeállítani a bevetés alatt használt paklit: ez történhet automatikusan is, de jobb, ha mindenki maga szortírozza a lapjait. A kártyák gyakorlatilag az akció teljes spektrumát lefedik: van itt támadó, védekező, neutrális vagy passzív képességeket szavatoló lap, de mozgásra mindegyik használható, lévén a kontextus érzékeny kijelző felkínálja a lépésekre váltás lehetőségét. A dolgot bonyolítja, hogy használatuk bizonyos mennyiségű – feltüntetett – értékbe kerül, az egy körben

felhasználható értékről a HUD ad tájékoztatást. A fegyverhasználat zabálja a legtöbbet, a maximális szám a speciális lapokkal tornázható fel, melyekből több fajta is van: egyrészt a státuszt / képességeket módosító kiegészítők, másrészt pedig a széria ismertetőjegyeivel ellátott darabok. Legtöbbjük valamilyen különleges támadást nyit meg a hozzá kapcsolódó kis animációval együtt: a Ninja egy láthatatlan, hatalmasat sebző kaszabolással debütál, Ocelot hathatós segítséget nyújt a fegyverforgatásban, sőt, még az őrök krémje, Johnny Sasaki is feltűnik, ám az általa nyújtott extra maradjon meglepetés...

Ebben rejlik az Ac!d szépsége: a kombinációs lehetőségek végtelen száma, a pakli összeállításának számtalan módja és a lapok bevetésének sorrendje mind-mind több alkalommal is megpróbálható, főleg ha az ember a tökéletességre törekszik – a kártyák az elhullott ellenfelektől zsákmányolhatók vagy épp a rejtett lokációk megtalálásával fedezhetők fel, ezek felkutatása azonban roppant igényes és körültekintő feladatnak bizonyul: jó kibúvó az újrajátszásra. Érdemes böszme méretűre duzzasztani a kollekciót, a missziók végén a gép pontozza a teljesítményt, mely több érték függvénye: a pályára szánt idő, a riasztások és elhullott ellenfelek száma, valamint a felhasznált fecnik darabszáma. A történet gyatrasága miatt nem érdemes vaskos órákat ölni a többszöri végigvitelbe, azonban a sztori mód bizonyos teljesítése után megnyíló multiplayer komponens miatt igen. A két humán playert támogató alrendszer kőkemény elmejáték, a főszálhoz hasonlóan iszonyúan vontatott, ám a testközeli élménynek hála mégis élvezetes kihívást képes nyújtani. Időre menő, „fog of war”-t használó speciális VR küldetés várja a többszereplős hirigre vágyó MGA tulajokat, Civilizationre jellemző addikcióval párosítva.

A grafikus körítés megdöbbentően jó. A PSP-ben rejlő GPU lehetőéve tette a teljesen három dimenziós megjelenítést, a részletgazdaság pedig a nem túl méretes pályákra bontott misszióstruktúrának köszönhető. Az eredeti gárda által tervezett környezet a Metal Gear Solid első és második epizódjának érdekes keveréke – az anime-osra vett figurák tökéletesen kiemelkednek a viszonylag steril katonai bázis környezetből. Az átvezető animációk megfelelő hosszúságúak, a képregényesre hangulatot árasztó arcformákat pedig a teljes egészében a játék motorjával készült ingame jelenetek dobják fel, melyben a művészcsoport megcsillogtathatja tudását. A karakterek animációja kifogástalan, nem csak Snake, de az őrök is tökéletesen élethű, emberi mozdulatokkal közlekednek és harcolnak, a használt fegyverek pedig pontosan úgy néznek ki, ahogy az elvárható. Az aprólékosan összerakott, változatos textúrákban és objektumokban bővelkedő külső és belső terek hamisíthatatlan MG hangulatról árulkodnak, melyre az audio komponens is rátesz egy lapáttal. Nem elég, hogy a főbb melódiák a zenei repertoár jelentős részét képezik, de még maguk a hangeffektek is egyenesen a nagykonzolos változatból kerültek ki. Mind maguk a lapok, mind a menü a sajátságos zörrenésekkel kényeztetik a hallójáratokat, az autentikus hatás makulátlan.

Nem mehetünk el szó nélkül a hibák mellett – a legégetőbb probléma egyértelműen az átfogó tutorial mellőzése, de hasonló cipőben jár a rendszer néhány eleme is. A tűzharcok értelemszerűen olyan vontatottak, mint maga a mozgás: 5 méter megtétele akár két körig is eltarthat, nem számolva a mesterséges intelligencia saját lépéseit. Az animációk repetitívek, mindig minden ugyanúgy történik, ahogy azt egyszer már láthatta a játékos. A koncepció Akhillesz sarka magában a kártyákban rejlik: mivel a pakkból random mód kerülnek sorra a lapok, nem ritkán előfordul majd, hogy az ember hosszú perceket vár tétlenül arra, hogy a kívánt ajtónyitást-gyógyítást-fegyvert szimbolizáló kartondarab végre elérhetővé váljon. Ez riadó esetén különösen idegesítő, főleg ha handheld produkcióként tekintünk az Ac!dre: kinek van ideje arra, hogy az aksizabáló gépet a jobb szituáció érdekében csak úgy félretegye és majd csak később folytassa az akciót? Frusztráló, profiktól nem elvárható elképzelés – a legnagyobb buktató.

A borzalmasan hosszú, gyakorlatilag segítő jobb nélküli tanulóidőszak, az amúgy kiváló, de sajnos néhány ponton kifogásolható kártyarendszer és a hibás témaválasztás alapjaiban veti el a siker lehetőségét. A Metal Gear Ac!d csak névlegesen kötődik ahhoz, amit megismertünk és megszerettünk – ezzel nem lenne baj, tessék csak az átfogó és elengedhetetlenül szükséges reformokat meghozó Resident Evil 4-re gondolni, de tény ami tény, a Capcom nem váltott stílust. A Metal Gear univerzum nem arra termett, hogy több órás csatákat tegyen az ember arca elé, ilyen ötlettelen és önmagát ismétlő történettel. Szép is, jó is, de sok köze nincs a szériához.

Wilson
consolegeek@atw.hu

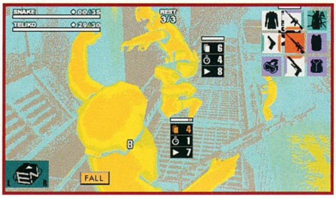




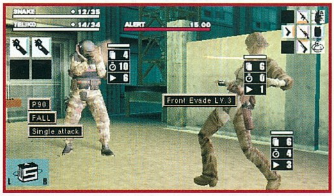
















MARTIN BELESZÓL!

Amerikában óriási, Japánban hisztérikus siker az „újkori” kártyajáték – azokról az okosságokról beszélek, amelyeket itt az öreg kontinensen Magic the Gatheringként, vagy mostanában Yu-Gi-Oh-ként ismerünk. Ismerünk, de még nem sikerült igazán magunkévá tennünk. Nálunk sem az erre fogékony fiatalabb korosztály zsebpénze, sem az önálló keresettel rendelkezők átlagos fizetése nem elegendő arra, hogy állandóan kártyacsomagokat vásároljanak, a lapokat cserélgessék, adják-vegyék. Nálunk ez a szitu. Ott kint, ahol tejjel-mézzel folyik a Kánaán, és a kerítés is kolbászból van, ott más a hozzáállás. Ez egy MGS kártyajáték. Tessék eszerint kezelni!

METAL GEAR AC!D

KONAMI

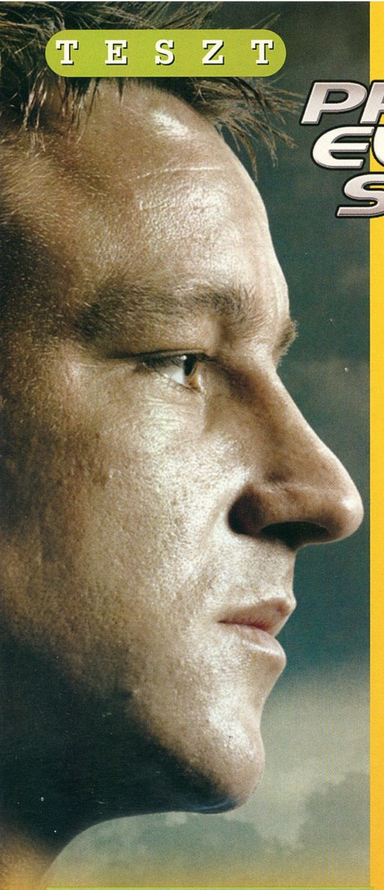
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-2 Játékos, wifi támogatás

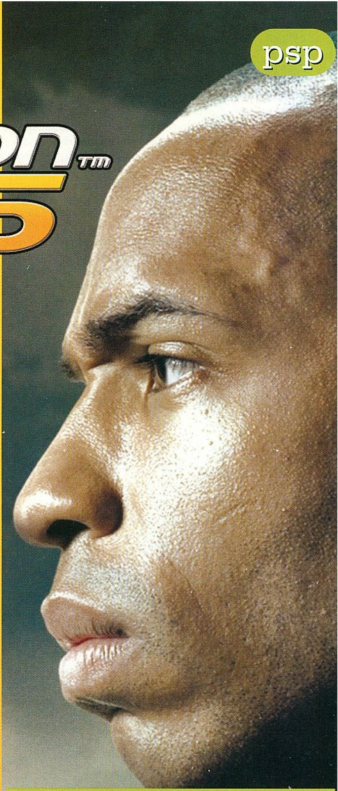
✔ kiváló taktikai rendszer
✕ rossz témaválasztással

7.5 pont



HATÁROZOTT KEZDŐRÚGÁS

PRO EVOLUTION SOCCER 5™



Dicshimnuszt kellene most zengeni, vagy magasztaló hangnemet megütni. Mert ha valami, hát a **Pro Evolution Soccer 5** megérdemli! Csakhogy a lelkes rajongás, ami engem illet, hamiskás lenne, mert bár szívből örülök a játéknak, a foci úgy általában hidegen hagy. Tiszteletem jeléül azért a PES első része ott figyel a polcomon. De mivel nem játszom focival, az alábbi recenzió is csak aprólékos, a futballjátékok gyökeréig ható kutatást igényelt a részemről. A kimerítő munka során még focizni is átmentem Krisztián barátomhoz. A játék, amivel a gólokat szórtuk, nem volt se pro, se evo, csak simán Soccer, méghozzá a kilencvenes évek elejéről Sega Saturn konzolon. A labda majdnem akkora benne, mint maguk a játékosok, térfélcsere nincs, viszont félidőben a gyepen rózsaszín pixel-pom-pom lányok lejtik táncukat.

Na, de nem kívánom tovább húzni a vérbeli PES rajongók idegeit. Őket most csak az érdekli, vétett-e valami kardinális hibát a *Konami* a portolás során vagy sem. Vagyis törhetik-e a malacperselyt, s szaladhatnak-e megvenni a játékot. A válasz egyértelmű: *szaladhatnak!* Persze vannak fanatikusok, akik már rég birtokában vannak drágaszáguknak, s szétkürtölték tapasztalataikat a világhálón. A most következő észrevételek nagy része is onnan származik, első-tulajok élményein alapul. (Így mindenki jól jár; az Olvasó azért, mert hozzájut a szükséges információkhoz, én meg azért, mert nem égetem magam szénné a focit illető tudatlanságommal.)

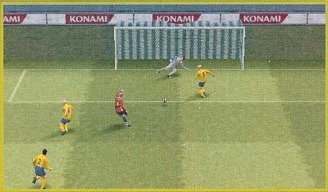
Kezdjük mindjárt a játék mindenki által emlegetett negatívumaival. ***Nincs Master League!*** Szörnyen hangzik, de annyira nem vágtam a hardcore PES-ezés mibenlétét, hogy kénytelen voltam kisebbik unokatesómat (aki eléggé otthon van ez ügyben) megkérdezni, tényleg akkora tragédia-e a Master League hiánya. Kérdésem hallatára arca elkomolyodott, s lassú bólintás mellett annyit mondott: hát bizony, ez elég nagy baj. Azzal magyarázta az ML fontosságát, hogy mikor az ember már rommá játszotta magát az ilyen-olyan ligákkal, csak az ML, ez a többszintes, rendkívül összetett bajnokság képes biztosítani a hosszú távú kihívást. Egyik internetes fórumozó szerint így már a játék PS2 kompatibilitásának sincs értelme (adatokat tölthetünk le USB-n a PS2-es PES5-ből), mert nem vihetjük magunkkal a Master League állásokat, holott szerinte mindenki erre várt. ***Nincsenek kupák*** sem, vagyis hiányzik az egyenes kieséses oda-visszavágós módusz. ***Nincs kit editor*** (ebbe most nem mennék bele), valamint, a többi PSP játékhoz mérten is ***fájdalmasan sokat tölt*** a program. Vannak még kifogásolható dolgok, például, hogy szögletnél és szabadrúgásoknál belassul a játék, de arról megoszlanak a vélemények, hogy ez mennyire zavaró. Senkit ne befolyásoljon a vásárlásnál az sem, hogy mindössze egy, azaz 1 stadion szerepel a játékban. Aki csilivili arénákra vágyik, játsszon FIFA-val. Akinek hiányzik a kommentátor szövegelése – dettó (vagy maradjon a PES nagygépes verzióinál). Állítom, a meccs közbeni morajlás, a közönség aktív részvétele simán felér egy kommentárral, vérmérsékletét tekintve talán túl is tesz azon. A tömeg a pályán zajló eseményekhez igazodva ütemesen dobol, füttyög, dallamokat skandál. Komolyan, annyira hatásos (főleg hifire kötve), hogy aki nem éri be vele, szerintem ne is vegyen futballjátékot. A tömeg hangját amúgy ki lehet kapcsolni, ezzel is spórolva az akkumulátor üzemidején.

Jó bornak nem kell cégér, és a PES sem szorul különösebb reklámozásra. Aki szereti, tudja: nincs jobb nála. A PSP verzió fent említett hiányosságai ne riasszanak el senkit. Ezerszer több dolog szól a játék mellett, mint ellene, csak lehetetlen felsorolni őket. Ahogy a sorozat összes darabja, a PSP verzió is egyedülálló, realisztikus játékmenetével nyűgöz le. A meccseknek sajátos ritmusa van, figyelni kell az időzítésre, a játékosok mozgására, labdavezetésük ütemére és kismillió egyéb dologra. A PES átélhető, a PES szimuláció. Itt, ha Ronaldinho rúg egy gólt, akkor *az olyan gól,* mint amit Ronaldinho rúgott.

A hagyományoknak megfelelően a játék most is kőkemény. A nehézség 5 fokozatban állítható, de már hármason komoly kihívást jelent. A sorozat sikerének hála ma már a licencdíjakon sem kell spórolnia a Konaminak. 57 nemzeti válogatott és 130 európai klubcsapat naprakész adatait találjuk benne (a világ élvonala mellett ott a magyar válogatott is). Találunk még tisztességes replay opciót, ahol a híres arcokra közelítve vonásaikat simán felismerjük. A replay-eket el lehet menteni. A különböző opciók és almenük rendszeréről hosszasan lehetne értekezni. A taktikai beállításokról vagy menedzselési lehetőségekről szintúgy (lehet játékosokat adni-venni, de kevésbé összetett, mint egy foci-manager játék). A főmenü Match és League pontjai alatt van egy Training opció, itt majdhogynem üres kapura lövöldözve azonnali sikerélményhez juthatnak még a legkezdőbbek is.

Látszik, hogy rengeteg munka van a PSP verzióban, s nem csupán egy vacak átirat, ami a kassza megtöltésére szolgál. Ígéretes kezdet. Ambiciózus, de még nem tökéletes. Rávilágít, hol kell majd csiszolni a következő részen. Annak megjelenéséig azonban, feltehetőleg ki sem veszik majd gépükből a PES5 lemezét a focirajongók.

Stiletto









MARTIN BELESZÓL!

Ez eddig a legjobb PSP focijáték. Pont.

PRO EVO SOCCER 5

KONAMI

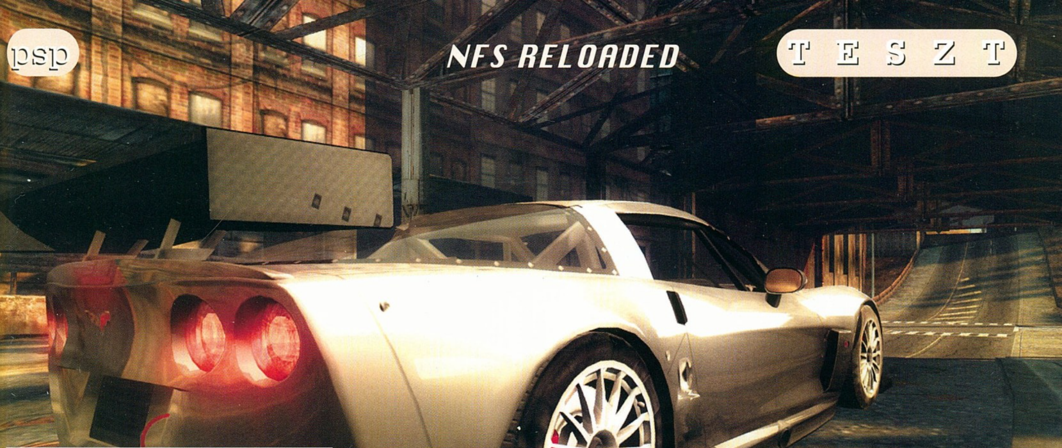
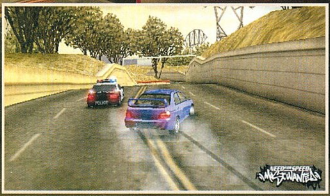
MÁS VERZIÓ: PS2, X

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

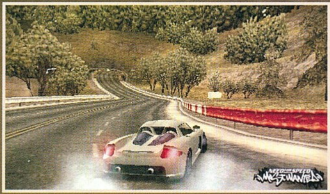
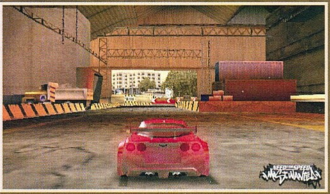
1 játékos, wifi-n 2 játékos, 80kb

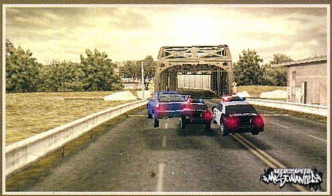
✔ a világ legjobb futballjátéka hordozható formában
✕ a szövegben vastagon-dőlten

9 pont

Need for Speed Most Wanted



Nehéz újat mutatni ennyi epizód után, ám a Need For Speed idén ismét bebizonyította, hogy értő kezekben, minőséget szem előtt tartó fejlesztőkkel képes arra, hogy a széles rajongótábor renegát tagjait ismét magához csábítsa egy kiadós versenyzésre – igaz ugyan, hogy az élményfaktor korántsem akkora, mint a kultikus harmadik epizód esetében, ám még így is messze magasabb, mint azt a Porsche-nak szentelt epizód óta megtapasztalhattunk.

Mivel Herr Liquid a két oldalas Most Wanted recenziójában a múlt hónapban bemutatta a program főbb paramétereit, beleértve a játékmódokat és azok főbb jellemzőit, szorítkozzunk a lényegre – a PSP inkarnáció nem meglepő módon teljes értékű port, a PS2 változathoz képest addicionális módozattal, ám a felhozatalt globális szempontból szemlélve mégis egy csonkított kiadással állunk szemben. Mielőtt a látszólagos ellentmondásba belebonyolódnánk, tisztázzuk: az **5-1-0** alcímet viselő kivetülés önálló, a gép paramétereihez és a megcélzott közönség igényeihez illesztett produktum. A platformok közötti kapcsot képző karrier módozat ez esetben is képviselteti magát, 16 feketelistás fenegyerekkel, melyen belül természetesen eltérő versenyszámok foglalnak helyet. A hagyományos körre és időre menő küzdelmeket kieséses események tarkítják. A Quick play a lecsupaszított, instant száguldozásnak ad helyet, beleértve a legszórakoztatóbb Outrun opciót is. Két exkluzív elem is a mixtúra részét képezi, a „Be the Cop" opcióban a kék villogós fenegyerekek bőrébe bújva eredethetünk a gyorshajtók nyomába, míg a „Tuner Takedown" egyértelmű Burnout utánérzésnek szánt, szintén a másik oldal képviseletében történő versenyszám, ahol ütközéssel törhető ízekre a kiszemelt célpont kardántengelye. Azonban hiába jó ennek keretében a hivatalos erőket erősíteni, ha a másik oldalon küzdve a közeg inkább totálisan hátráltató és szabotáló tényező, mint az összképet feldobó pozitívum. A kompetícióban tevékenykedő ellenfelek korántsem nyújtanak akkora kihívást, mint azt az ember elvárná egy erre apelláló produkciótól, a rendőrök ellenben túlságosan is agresszívak és idegesítők. A „Heat level" mutatójának egyre magasabbra szökő csíkja egyre nagyobb számban csalogatja magához a fakabát részvénytársaság vérgőzben fürdő alkuszait, akik nem restek saját testi épségüket kockáztatva nyílegyenesen belénk, vagy épp az utakat unalmasan járó plebs közé hajtani, így kényszerítve a játékost az aszfaltcsíkról történő távozásra, bármi áron. Ha túl gyors vagy, előbb-utóbb rád szállnak, ha pedig lassú, lemaradsz a mezőnytől: az arany középút elvész a designtenger habjai közt. Ez azonban ne szegje kedvét senkinek, a Most Wanted a kezdeti döcögős irányítási metódus kiismerése után roppant szórakoztató kis cirkusszá avanzsál, remekül megszerkesztett pályák tömkelegével, változatos járgányokkal, melyet ez esetben is felcicomázhatunk az Underground ág mintájára mind belsőleg, mind külsőleg. Igaz ugyan, hogy a kombinációs lehetőségek száma nem akkora, mint az egyéb verziókban, ám még így is üde színfoltja az összképnek. Sajnos szabad, nyílt téren történő száguldásnak se híre, se hamva, kárpótlást a többszereplős, a PS2-es kiadásból hivatalosan nem közölt okokból kimaradt viadal nyújthat, mivel a hordozható változat immáron teljes értékű, maximálisan négy humán playert megmozgató, online képességekkel is felvértezett komponenssel rendelkezik, Top 100-as versenyzőlistával, ahová az egyre jobb köridőkkel férkőzhet be a kihívásra vágyó sofőr.

A pozitív jelzők tömkelege a belbecst vattacukor módjára beborító mázra is vonatkozik: nem hiába, a PSP roppant hálás ha maximálisan három dimenziós eszközöket használó motor számolási feladatait kell ellátnia. A Most Wanted első sorban bombasztikusan jól kidolgozott autóival hódít, az egyes vizuális cicomák jól láthatóak a külső kameraállásból, ráadásul nem csak a saját, hanem az ellenfél benzinfalóin is. A versenyek színteréül szolgáló szakaszok hasonló kvalitásokkal bírnak, minimális pop-uppal. A zenei aláfestés a másik handheld porttól eltérően végre kiváló minőségű válogatásalbum, az underground hip-hop szcéna legjelesebb előadóinak tolmácsolásában, a jól ismert EA Trax alrendszer által megmozgatott formában. A Most Wanted nagyon szép és nagyon jó látható hibái ellenére, de köszönjük szépen, PSP-re egyelőre ennyi autós játék elég. Tessék más stílusok felé is kacsingatni!

Wilson

consolegeek@atw.hu

MARTIN BELESZÓL!

Ne haragudjatok rám ezért, de nekem ez a stílus nem fekszik a PSP-n. Ha csak és kizárólag ez az egy konzolom lenne, a PSP, persze megvenném, de én az autóversenyt csak nagyképernyőn szeretem nyomni…

NEED FOR SPEED: MOST WANTED 5-1-0

EA / EA CANADA

MÁS VERZIÓ: PS2, X, X360, GC, DS, GBA

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-4 Játékos, wifi-n támogatás

✔ erős vizuális körítés
× hibákkal küzdő belbeccsel

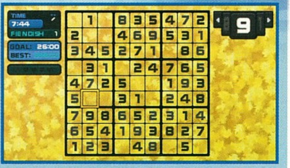
7.5 pont

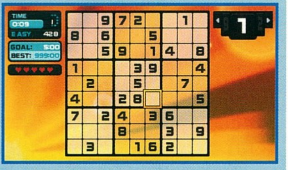


Go! Sudoku

LOGIKAI LABIRINTUS

Aki a tömegközlekedési járatokon történő döcögést nem váltja ki zenehallgatással, könyv- vagy napilap olvasással, minden bizonnyal találkozott már a korántsem nívós Metro röplap hasábjainak sarkában megbúvó titokzatos „Sudoku" táblázatával. A naponta újabb és újabb számsorokkal feltöltött háló a laikus számára riasztóan hathat, ám a viszonylag egyszerű szabályok megismerése után talán mindenki képet kaphat arról a játékról, melyet az ügyesen megfogalmazott reklámkönyvek tanúsága szerint napjainkban milliók űznek – immáron digitális formában is.







A Sony európai divízója által PSP-re kidobott konverzió a Lumines és Meteos után hátrahagyott stílus tátongó űrjét tökéletesen kitölti. A főbb ismérveket bemutató – sajnos nem interaktív – tutorial mellé 5 gyakorló pálya társul, mely kiváló bevezetést nyújthatna a keményebb feladványok előtt, ám a viszonylag pongyola szöveges anyag jó pár kérdést nyitva hagy, így a tényleges tanulóidőszak ennél a mennyiségnél jóval tovább nyúlik. Dióhéjban, a jobb megértés érdekében tessék figyelni e cikk köré szórt képes anyagokra is: adott egy 9*9-es, 4 darab 3*3-as blokkokra bontott táblázat. A cél ennek feltöltése számokkal úgy, hogy egy olyan sor alakuljon ki, melyben mind vízszintesen, mind függőlegesen csak egyszer szerepeljen az adott szám. A dolgot bonyolítja, hogy a blokkok esetében is csak egy alkalommal szerepelhet az érték a szint megoldása miatt: a rosszul megtett lépésekért a Sudoku büntet, méghozzá keményen – a képernyő bal felső sarkában figyelő óra súlyos perceket ad hozzá a végösszeghez, ami az elszámolásnál bizony erős pontlevonásokat eredményez, ez pedig különösen a meghatározott időkeretet megkívánó logikai útvesztők esetében okoz kényelmetlen szituációkat.

Ennyi lenne a nagy talány – bár leírva kissé bonyolultan hangzik, nyugodjatok meg, menet közben is annak fog tűnni, legalábbis az első pár órában. Azonban ha az ember ráérez az ízére, elkapja a gépszíj, garantáltan nem erre fogja pazarolni a drága idejét. Lehetősége bőségesen lesz rá, már maga a szingli módozat is több mint 1000 kombinációt ismer (ez pedig a jövőben a letölthető tartalomnak hála drasztikusan nőni fog), a „Pass mode" egyetlen masinán négy humán playernek nyújt kikapcsolódást 60 másodperces körökre bontva, a wireless porció pedig ennek tökéletes továbbfejlesztése, saját kreálmányú pályák átküldésének lehetőségével fűszerezve. Igaz ugyan, hogy látvány szempontjából a stílus és maga a játék nem nyújt túl sok lehetőséget, de a fejlesztői feladatokat ellátó Sumo Digital korrekt színes-szagos körítéssel dresszírozta a produkciót, így a Go! Sudoku mindenképp fokozottan ajánlott, roppant addiktív program – tessék vele óvatosan bánni.

Wilson
consolegeek@atw.hu

GO! SUDOKU

SCEE / SUMO DIGITAL

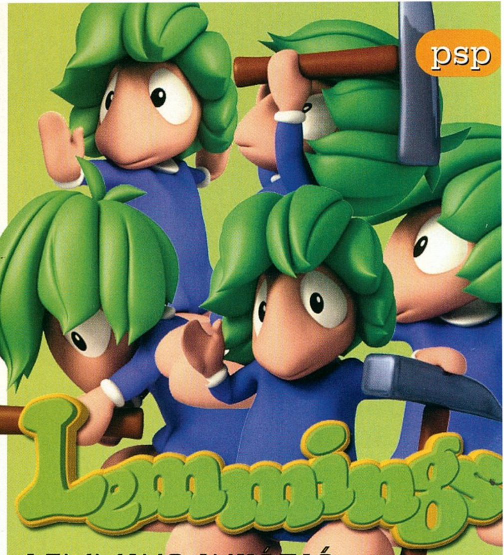
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-4 Játékos, wifi kompatibilitás

✓ remek, tartalmas feldolgozás
× hosszú tanulóidőszak

8 pont



Lemmings

LEMMING INVÁZIÓ

Szinte hihetetlen, de majd' 16 év telt el azóta, hogy a DMA Design (a későbbi Rockstar North!) zöld fejszőrzettel ellátott lemmingjei először masíroztak át a személyi számítógépek, később a konzolok képernyőjén. Az egy tucat folytatást megélt széria apró hősei bújtak már mikulásruhába, katonai bakancsba és Playstation köntösbe: népszerűségüket mi sem példázza jobban, minthogy az eltelt esztendők alatt gyakorlatilag nem volt olyan év, mikor nem volt szó újabb epizódról, legalábbis addig a percig, míg meg nem jelent az első teljesen három dimenziós kivetülés, ami annak rendje s módja szerint meg is bukott, tegyük hozzá csendben és halkan: megérdemelten. A többek között a hasonló státuszt elért Worms fölött bábáskodó Team 17 azonban most átvette a stafétabotot, hogy újult erővel vesse bele magát mindenki a törpe lények patronálásába.







Bár konklúziót csak a recenzió végére szokás passzírozni, szakítsunk a hagyományokkal és már most jó előre írjuk le: a Lemmings a mostani PSP-s és a későbbi DS epizóddal újra megtalálta önmagát. A klasszikus megjelenítés leporolása telitalálatnak bizonyul, az eseményeket oldalról szemlélő, ám valójában 3D-s gyökereket ápoló kamera a széria vizuális evolúciójának csúcsa a pengeéles, változatos és remekül animált háttereknek hála. A feladat mit sem változott a transzformáció alatt, az égi ajtóból potyogó Lemmingeket kell a pálya túlsó szegletében lévő kapuhoz vezényelni a létező összes eszköz segedelmével, lévén a teremtmények csak mennek és mennek előre, egészen a szemben lévő falig, szakadékig vagy árokig – haláluk elkerülése érdekében számos eszköz (nevezzük őket feladatnak) áll rendelkezésre, melyeket a roppant széles skálán mozgó szintek meg is követelnek. A kiosztható „munkák" roppant egyszerűek – a limitált mennyiségben elérhető ikonsor ásót, falmászót, ejtőernyőst, pirotechnikust, blockert, építészt, falrombolót, végül pedig ásót faraghat a lemmingből. A megfelelő használat értelemszerű: a vízszintes falakon a basherek nyithatnak utat a társaknak, a magasból való leugrásban az esernyőcipelők segédkeznek, és így tovább, és így tovább. Hihetetlenül egyszerű, mégis gondolkodást és megfelelő időzítést megkövetelő rendszer, mely roppant rövid tanulóidejével szavatolja a szórakozást, különösen annak fényében, hogy az egyszemélyes hadjárat során két játékmód összesen negyven szintet kínál, míg a multiplayer komponens a hosszú távú kikapcsolódásról gondoskodik. Egyetlen apró hibát leszámítva – a gördülékenyebb irányításhoz bizony elkelne egy egér, vagy minimum egy érintőképernyő – a Lemmings ezen inkarnációja korrekt munka, mondanunk sem kell, rajongóknak és ifjoncoknak egyaránt kötelező érvényű házi feladat.

Wilson
consolegeek@atw.hu

LEMMINGS

SCEE / TEAM 17

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-8 Játékos, wifi támogatás

✓ klasszikus lemmings új köntösben
× érintőképernyőért kiált

8 pont

Hiába ismerem kezdettől fogva az SSX sorozatot, úgy alakult, hogy eddig csak az SSX 3-at vettem meg, de azt sem akármilyen platformra! GameBoy Advance verziót választottam, annyira lenyűgözött, mire képes ez a kis gép. Tisztességgel végigjátszottam, de pont mire befejeztem, teljesen véletlenül, ajándékba is megkaptam a progit. Hogy sértődés ne essék, hát újra végigküldtem az összes versenyt! Hiszitek vagy sem, még másodjára is remekül szórakoztam vele. Igaz, kicsit akadoztak a 3D-s pályák, s teli volt clipping hibákkal is a játék (gyakran beestem az objektumok mögé), még-is, a sebességérzet, a csodás hátterek, a fejleszthető karakterek és frankó trükkök kárpótoltak a technikai elmaradottságért. Nos, ezek után el tudjátok képzelni, micsoda lelkesedéssel estem neki az **SSX On Tour** PSP verziójának. Ám egy picikét csalódtam. Nincs elrontva a játék, csak vannak benne apró hibák, amik miatt nem tud a szívemhez nőni. Ilyen például a zavaros karriermód, az elrontott karakterfejlesztés, a számomra túl kevés pálya, s az, hogy könnyű beakadni a sziklák mögé. Persze annak is megvan az oka, miért ezzel játszok mostanság a legtöbbet: brutálisan jó a grafikája! Két dolog szembeötlő: egyik a napsugár, ami a dombok mögül előbújva szinte kiégeti a retinát (érdemes napszemüvegben játszani :). A másik maga a táj. A háttérben húzódó havas hegygerincek, kopár sziklák és a kristálytiszta égbolt szépsége sem írásban, sem a mellékelt képeken nem adható hitelesen vissza. Csak játék közben értékelhető igazán, ahogy minden kanyarral, bukkanóval és ugratással egy kicsit más szögből tárul elénk a látvány.

Az On Tour nagygépes verziójáról a múlt hónapban olvashattatok tesztet. Annak alapján úgy látom, történt néhány változás a PSP kiadásban. A karaktergenerálásnál például szó sincs testsúlyról és hasonlóan apró részletekről. Figuránk lehet fiú vagy lány, adhatunk neki nevet, s választhatunk számára a kétféle, ocsmány ruha közül. Ennyi. Ezt még túl lehet élni, sokkal súlyosabb viszont a karakter fejlesztésének problémája. A Skills menü megtévesztő – s ezen a mókás hóember és gorillafej sem segít a háttérben –, mert a szokásos tulajdonságok között (gyorsulás, kanyarodás, végsebesség, trükközés stb.) nem oszthatjuk szét a megszerzett pontokat. Megteszi helyettünk a program. Teljesen önhatalmúlag növeli egyszer az egyik, másszor a másik tulajdonságot, a játékosnak nem hagy beleszólást. Pedig még a GBA verzióban is kedvem szerint fejleszthettem a különböző képességeket. Na mindegy. A játék menüje PSP-n is extravagáns, arcul csapóan spontán és eredeti. Unalmas iskolai órákat idéző füzetszéli firkák – sárkány, felhő, helikopter, jegesmedve, ufó – remegnek ide-oda a képernyőn. Mégis visszasírom az SSX 3 hegycsúcsos menüjét, áttekinthetősége miatt. Itt elég kusza minden, főleg a karriermód menüje. Útjelző táblákon találjuk a bajnokságokat (Ski Race, Board Race, Ski BigAir, Board BigAir stb.), de eltart egy ideig, míg világossá válik, mi jön mi után. Az elsődleges cél világos, a ranglista 75-ik helyéről kell az elsőre kerülni, s ezáltal SSX Legendává válni. Idáig nem jutottam el, s szerintem már nem is fogok, kezd annyira nehéz lenni a játék. De hogy őszinte legyek, nem is izgat, hiszen a múlt hónapban már voltam Burnout Legenda, s egy időre megelégszem ezzel a megtisztelő címmel. Örömmel tapasztaltam, hogy a Krisz által múlt hónapban említett rövid pályák itt egyáltalán nem rövidek. Nekem legalábbis hosszúnak tűnnek a bő 3-4 perces futamok. Lehet, csak azért, mert szerteágazóak, s nincs mindenhol kijelölve fix útvonal. Ennek persze van hátránya is, például a rengeteg szikla, amikben folyton elakadok (Select gomb visszarak a pályára), s, hogy értékes másodpercekig lehet száguldani olyan irányba, melyről aztán kiderül, hogy zsákutca, vagy szakadékba vezető „wrong way".

Hatalmas újítás, hogy a snowboard mellett már síelni is lehet! Jó ötlet, színesíti a palettát, csak ne menne vele annyiszor hátrafelé az ember. Idegesítő folyton visszafordulni. Viszont félelmetesen jól néz ki, mikor versenyzőnk ugrás közben leoldja, majd gyorsan visszacsatolja a léceket (L + Háromszög a levegőben) – ám csak akkor képes erre, ha a jobb oldali boost-meter már teli van. A korábbi részekhez hasonlóan sielőnk mozgása most is realisztikus, az ugrások és földet érések viszont teljesen lehetetlenek. Néha annyi ideig zuhanunk, hogy skysurf játéknak is beillene a program, épp csak ejtőernyő hiányzik a figura hátáról. Tetszett még, ahogy a sípálya többféle állagát érzékelteti a játék. Szűz hóban nehézkes a haladás, kijegesedett felületen viszont gyorsul a tempó, serceg a léc. A síelő mögötti hóban hagyott sáv elsőre ijesztően ronda, mintha kondenzcsíkot húzna maga után, de idővel hozzászokik a szem, s akkor már nem zavaró. A framerate szép folyamatos, akadozást nem produkál a játék, csak amikor az EA Trax logo bemászik a képbe, és kiírja a következő szám címét. Ettől falra lehet mászni, viszont meglepő módon maguktól a zenéktől most nem. Elég jól szólnak, habár snowboard életérzéshez nincs semmi közük, s szakítanak a sorozat eddigi techno hagyományaival is. Def Leppard, Iron Maiden, Motorhead, Scorpions – így van, ez kell, nyolcvanas évek metálját a mai gyerekeknek! Azért akad nyugisabb stílus is. Például Bonobo-tól a Flutter jó kis chill out, nincs is nála tökéletesebb aláfestés egy tétnélküli élményfutamhoz a napsütötte hegyoldalon.

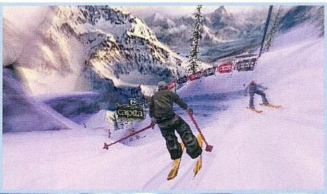
Stiletto















MARTIN BELESZÓL!

Szépségesen szép game sok hibával. Kár, hogy nem az én stílusom, de ettől függetlenül jó kis elég jó kis „hordozható" téma. Egy gyors menet egy gyors lesiklás, ha jó voltál lépsz egyet a ranglistán, aztán kikapcsolod, és leszállsz a buszról...

SSX ON TOUR

EA SPORTS BIG

MÁS VERZIÓ: PS2, X, GC

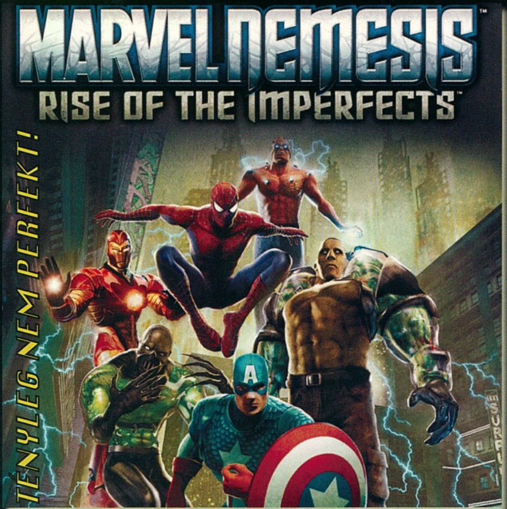
grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos, wifi-n 4 játékos, 120kb

✔ szép grafika, hatalmas ugrások, látványos trükkök, 4-fős multi

✕ zavaros menü, túlbonyolított pályák, könnyű beakadni a sziklák mögé

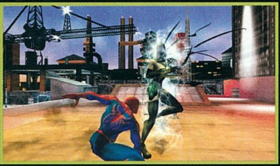
8.5 pont



FPS+PSP=FPSP?



Jó ízlésű gémer szerintem öt perc után kikapcsolja, s örökre félreteszi ezt a játékot. Nemcsak azért, mert megfájdul a hüvelykujja, s mert félti a PSP Négyzet gombját az ismételt nyomogatástól, hanem, mert esze ágában sincs órákon keresztül ellenfeleket püfölni egy arénában. Rutinos játékos rögtön látja, hogy nem Virtua Fighterről van szó, s közömbösen veszi tudomásul, hogy kedvenc szuperhőseivel próbálják megtéveszteni józan ítélőképességét. A hamisítatlanul képregényes menü láttán még volna ok reménykedni, s a heroikus háttérzene is kellemes illúziókat ébreszthet. De amint betöltődik a játék, az igényes gémer elkeseredik. Szuperhősünk külső-hátulsó nézetből, az analóg csúszkával irányítható. Ám tüstént feltűnik, hogy a figurával együtt mozdul a kamera, próbál az akcióhoz alkalmazkodni, mindig a helyén, figuránk mögött maradni. De csak kellemetlen ide-oda billegés az eredménye. A játékosra mért feladatot tekintve sem biztatóbb a helyzet: üss, üss, üss! Persze ugrálhatsz, védekezhetsz, és használhatsz speckókat is. Sőt, ha jól esik, rombolhatod a környezetet. Törhetsz szobrot, dobálhatsz kocsit, dönthetsz oszlopot, leverheted a falról a vakolatot! Ez már valami! – kiált fel az újszülött gémer. Pedig dehogy. Amit itt kapunk, az szinte a nullával egyenlő. Csak arra szolgál, hogy a dobozra ráfirkantsák: fully destructible environmet (teljes egészében rombolható környezet). Aki valódi destrukciót akar, nézze meg például a War of the Monsters játékot PS2-őn, s hajigáljon hajótól helikopterig bármit, döntsön felhőkarcolókat, zúzzon porrá egy teljes várost. Egyébként az sem értelmesebb ennél, ott is csak egymást kell gyepálni, mégis hatalmas különbség van a két játék megvalósítása és hangulata között. A WotM hibája az volt, hogy túl kevés benne a választható karakter. Itt 18 szuperhős teszi tiszteletét – de ettől talán jobb a helyzet? Az októberi Konzolban írta Vega a PS2-es verzióról, hogy nem tudunk ráunni a karakterekre, mert folyamatosan újakat próbálhatunk ki, s mert valóban különböznek egymástól. Nem is untam rájuk, ez igaz. Tőlük függetlenül, magából a játékmenetből lett pillanatok alatt elegem. El sem jutottam odáig, hogy bármiféle szórakozást leljek a szereplők változatos kidolgozásában. Nem, mert kezdetben csak kettő, számomra meglehetősen közömbös pacák választható (The Thing és Johnny Ohm), s legalább tíz, hosszadalmas meccset kell nyerni, hogy újabbhoz hozzájussunk. Kínszenvedés az egész. Elképzelhető, hogy átsiklottam a játék egynéhány pozitívuma felett. Ám az biztos, hogy a PSP jelenlegi kínálatát nézve, ez a stuff nem egy jó vétel.







Stiletto

MARVEL NEMESIS: RISE OF THE IMPERFECTS

EA

MÁS VERZIÓ: PS2, X, GC, DS

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	elmegy

1 Játékos, wifi-n 2 játékos
mentés 160kb

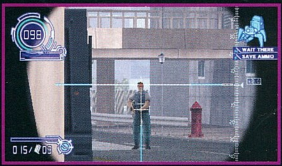
✓ 18 szuperhős eltérő képességekkel
× egysíkú, igénytelen játékmenet, folyton billegő nézet

4 pont

Az emberiség jövőjébe, androidokkal benépesített, mesterséges intelligenciával átszőtt világba kalauzol a Ghost in the Shell. Na nem a játék, hanem az eredeti anime, amin első alkalommal hatalmasat szundítottam. Mint utóbb kiderült, nemcsak én dőltem ki a filmen; a mellettem ülő Dae is diszkréten végigdurmolta Reiker barátunk házi vetítését. Pedig jó, mi több, fenomenális rajzfilmről van szó, csak elsőre nehéz befogadni (főleg az éjszaka közepén, japán hanggal, angol felirattal). Illik ismerni, már csak azért is, mert innen koppintottak legtöbbet az oly népszerű Mátrix alkotói, a Wachowsky fivérek. Még a fekete háttér előtt potyogó zöld karaktereket is innen emelték át. Mamoru Oshii, a Ghost in the Shell rendezője, majd tíz évvel az első részt követően, 2004-ben elkészült a monumentális alkotás második felvonásával, mely az Innocence címet kapta.

Oldalakon keresztül lehetne méltatni Oshii san munkásságát, kezdve a '80-as évektől, mikor még a *Nils Holgersson* rajzfilmsorozaton dolgozott. De majd máskor. (További GitS információkat találtok a Konzol 51-es és 79-es számaiban.) Most térjünk át a címéhez oly méltatlan **Ghost in the Shell: Stand Alone Complex** földbe tiprására. A játék elkövetői annyit érthettek meg a művészi igényű eredetiből, hogy vannak benne robotok, szexi manga csajok, sok fegyver és komplikált párbeszéd. Ezeket megtaláljuk itt is, de rosszul, öncélúan alkalmazva. A játék nyitóképe a lufimellű Motoko, az unalmas bevezetésből megtudjuk, hogy terroristák túszokat ejtettek, elbarikádozták magukat, és a H-88 dokumentumra fáj a foguk. Gyenge történethez silány megvalósítás dukál: garancia rá, hogy PSP-re FPS-ként jelent meg a játék. Teljesen beteg az irányítása. Haladni egész jól tudunk a bal oldali analóg csúszkával, de a jobb oldali gombok már alkalmatlanok a nézelődésre. Mégis könnyű elboldogulni a korai pályákon, hiszen hű társunk, a póklábú robot önállóan leszed minden ellenfelet, amíg mi a nézettel szenvedünk. Ő, Tachikoma az egyetlen ötletes és aranyos eleme a játéknak. Kedvünk szerint pakolhatunk végtagjaira bármilyen (egymástól alig különböző) fegyvert. Még irányíthatjuk is belső nézetből. Úgy általában a grafika visszataszító: üres, szögletes 3D folyósokon haladunk. A háttérzene megüti a szintet, amit elvárnánk ettől az adaptációtól, de összességében annyira rossz a játék, és szellemiségében annyira hűtlen a kultikus eredetihez, hogy még Ghost in the Shell rajongóknak is csak ellenjavallni lehet.







Stiletto

GHOST IN THE SHELL: STAND ALONE COMPLEX

BANDAI / G-ARTISTS

MÁS VERZIÓ: PS2

grafika:	elmegy
játszhatóság:	siralmas
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	elmegy

1 Játékos, wifi-n 6 játékos
mentés 416kb

✓ tachikoma, a robot
× buta, félresikerült, rosszul irányítható fps, méltatlan a címéhez

4 pont



Harry Potter and the Goblet of Fire

A Harry Potter jelenséget nem kötelező szeretni, csak azt kell tudomásul venni, hogy J.K. Rowling könyvei mintegy varázsütésre megváltoztatták a gyermekek olvasási szokásait. Szülők és tanárok együtt aggódtak, hogy a gyerek mindig csak a tévé, a videó meg a PC előtt ül, s tessék, jött egy regény, ami új életet lehelt az egész *Gutenberg Galaxisba.* Bűvöletes! Respect – de semmi több. Nem vagyok HP fan, egyiket sem olvastam. Fafejű mugli vagyok, ha úgy tetszik. Összesen két Potter filmet láttam, de a legújabbat, amiből ez a játék készült, még nem. A Tűz Serlegének történetéről annyit tudok, hogy a három barát – Harry, Hermione és Ron – már kicsit idősebbek, Harry benevez valami Trimágus kupára (amihez túl fiatal), s a gonosz Valdemor Nagyúr is alakot ölt, pedig nem szokása.

Az új HP film különlegessége, hogy 12-es karikával látták el, ugyanis az eddigieknél határozottan sötétebb, rémisztőbb, felnőttesebb lett. Ennek megfelelően változott a játék is. Most sincs benne szex vagy kibelezés, de a korábbi részeknél sokkal akciódúsabb. A PSP változat megegyezik a nagygépes verziókkal. Ugyanaz a játékmenet, a karakterek és a pályák. Még a remek CG videók is átkerültek. Annyi többlet van PSP-n, hogy találunk néhány exkluzív mini-játékot, amik kihasználják a wifi-multit és a game sharing opciókat. A helyzet persze nem teljesen rózsás. Kicsit hanyag átirattal van dolgunk, legalábbis erre utal az itt-ott szerencsétlenkedő kamera, a csapatmunkát helyenként aláásó AI, s legfőképp a nehézkes irányítás. Mintha víz alatt mozognának a figurák, olyan érzés irányítani őket. Túl lassan reagálnak. Próbáltam PC-n a játék demóját, ott nem volt ilyen gond. Fárasztó az is, hogy a program sokszor nem enged átkelni olyan szűkebb részeken, ahol pedig láthatóan elférnénk. Feltűnt továbbá, hogy PC-n kicsit más a nézet, közelebbről látni a gyerkőcöket, mint PSP-n. Azért a grafika még így is nagyon jó. Az erdők, a romok, a lépcsők, a mélységbe vesző szakadékok kimondottan látványosak. Gyűrűk Ura játékokra emlékeztetnek. A játékos döntésére van bízva, hogy a három főszereplő közül egy-egy küldetés során melyiket irányítsa. Nagy különbség persze nincs köztük. Vannak viszont karakterkártyák, amik adnak némi mélységeket, gyenge RPG jelleget a játéknak. Ilyen kártyákat a mászkálás során összegyűjtött babszemekért cserébe vásárolhatunk. Némelyik növeli a Jinx erejét, másik az állóképességet stb. Mindhárom gyereknek külön kell kártyát venni, majd a rendelkezésre állók közül fejenként hármat választani minden küldetéshez. A babokon kívül gyűjthetünk még gombákat és szobrocskákat (nem jöttem rá, mire jók később), na meg a továbbjutáshoz elengedhetetlen Trimágus pajzsokat (Triwizard Shields).

Korábbi HP játékokhoz mérten ez a mostani a legváltozatosabb. Van benne mászkálás, akció, üldözés és némi rejtvényfejtés is. A ránk támadó ocsmányságokat rontás (Jinx) varázslattal, vagyis az X nyomogatásával lehet a legegyszerűbben elintézni. De végezhetünk velük kreatívabban is, például fejükre ejthetünk egy követ, vagy lehajíthatjuk őket a szakadékba. Még olyat is lehet, hogy amíg egyik szereplő a levegőbe emeli, a másik látja el a magatehetetlenül lebegő teremtmény baját. Apró érdekesség a rajongók számára, hogy mivel a film nem vonultat fel elegendő szörnyet, ezért a játék olyan lényeket is szerepeltet, amikről csak a könyvben lehet olvasni (sajnos nem tudom melyek ezek). Kevésbé erőszakos varázslat a bűbáj (Charm – Négyzet), amivel a környezet elemeit tudjuk manipulálni. Elvonszolhatjuk például az úton keresztben fekvő fatörzset. De nem ám csak úgy, egy sima gombnyomással! Kell egy kicsit bűvészkedni vele, húzni-vonni, a megfelelő helyre irányítani a rönköt. Több Potter-fannak is megmutattam a játékot, s mind kifogásolták, hogy nem választhatják meg szabadon, mikor melyik varázslást használják. Hát tényleg nem, ugyanis kontextus-érzékeny a rendszer. Automatikusan rendeli a gombokhoz az épp megfelelő varázslatot. Például a Négyzet egyszer lebegtetésére szolgál (ilyenkor üvöltik a szereplők, hogy: Wingardium Leviosa!), máshol meg vizet locsol a tűzre (Aqua Eructo!). Engem egyáltalán nem zavar ez a mechanizmus, de mondom, többek szerint korlátozza az élményt. Vannak fejtörést okozó részek is – nem túl megerőltetők. Olyasmire kell gondolni, mint hidak sorrendben való lenyitása (Carpe Retractum!) vagy növények kigyomlálása (Herbivicus!). Akárhogy is, a játék legjobb részei a Trimágus kupa fordulói, melyből a történetnek megfelelően három van. Az első a sárkánytojás ellopását követő, seprűnyélen való menekülést dolgozza fel. Itt egy klasszikus on-rail shooter alapokhoz visszanyúló, izgalmas és látványos 3D repkedésben vehetünk részt. Fákat, sziklákat és Roxfort épületeit kerülgetve kell meglépni a felbőszült, tűzokádó sárkány elől. Hibátlan!

Összességében viszont korántsem tökéletes a játék. Kényelmetlen az irányítása, sokat tölt, s az is véletlenszerűnek tűnik, mikor beszélnek a szinkronhangok, s mikor jelzi csak felirat a szövegeket. Mégis, Harry Potter kedvelői szerintem gond nélkül eltöltenek majd vele néhány izgalmas órát. Gyerekek számára karácsonyi ajándéknak is megfelel, főleg, ha a kedves szülő szívesebben látja csemetéjét az ünnepek alatt varázsolgatni, mint mondjuk járókelőket mészárolni a már PSP-re is kapható GTA-ban.

Stiletto











MARTIN BELESZÓL!

Tegnap mondja a haverom, hogy megnézte az új HP filmet, és állítólag van benne egy varázslóiskola, amibe csak bombázó csajok járnak. Most vagy be volt rúgva a srác, vagy tényleg meg kell néznem végül a filmet. Francba. :)

HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE

EA

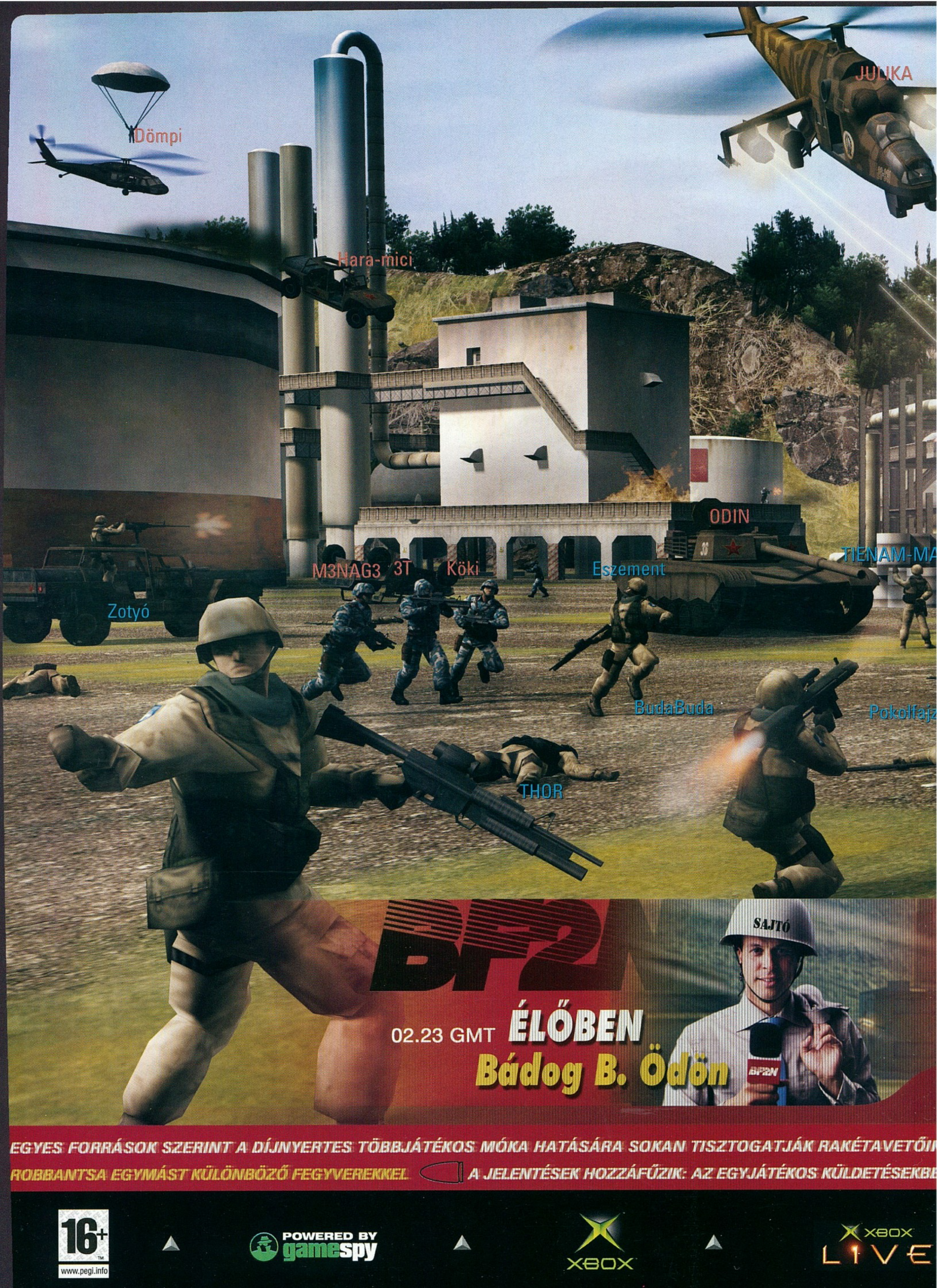
MÁS VERZIÓ: PS2, X, GC, GBA, DS

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos, wifi-n 3 játékos, 80kb

✔ változatos játékmenet
× kellemetlen irányítás

7 pont

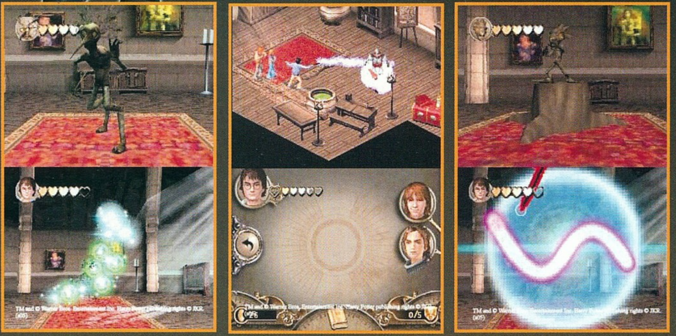


Dömpi
JULIKA
Hara-mici
ODIN
TIENAM-MA
M3NAG3
3T
Köki
Eszement
Zotyó
BudaBuda
Pokolfajz
THOR
SAJTÓ
BF2N
02.23 GMT ÉLŐBEN
Bádog B. Ödön
EGYES FORRÁSOK SZERINT A DÍJNYERTES TÖBBJÁTÉKOS MÓKA HATÁSÁRA SOKAN TISZTOGATJÁK RAKÉTAVETŐI
ROBBANTSA EGYMÁST KÜLÖNBÖZŐ FEGYVEREKKEL
A JELENTÉSEK HOZZÁFŰZIK: AZ EGYJÁTÉKOS KÜLDETÉSEKBE
16+
www.pegi.info
POWERED BY gamespy
XBOX
XBOX LIVE


LEGFRISSEBB HÍREINK
Lövész3
RoMeo
Ama-tőr
Nagyagyú
Zzzzz
SENKI SEM AKAR VÉGETVETNI
ENNEK A HÁBORÚNAK
A VILÁG LEGNAGYOBB HÁBORÚJA BATTLEFIELD 2 MODERN COMBAT
24 ONLINE JÁTÉKOS
BOZÚZZ, NE SZERETKEZZ EZEKEN A FÉKTELEN PARTIKON 24 EMBER JÖN ÖSSZE ONLINE*, HOGY AZUTÁN FEL-
ETETLENÜL LÉPHETÜNK ÁT EGYIK KATONA TESTÉBŐL A MÁSIKBA TOVÁBBI HÍREK: WWW.BATTLEFIELD.EA.COM
XBOX 360
HAMAROSAN
BATTLEFIELD 2
ELÉRHETŐ PC-N
dice
EA
*Az online játékhoz internet kapcsolat szükséges. Előfordulhat, hogy az online játék nem minden platformon érhető el, részletek a játék csomagolásán.



LÓ RÍDER



A J.K Rowling által életre keltett varázslatos univerzum könyv formájában e nyáron lépte át a hatodik kötetet, ám az ezüstvászonra álmodott adaptációk sora még csak a negyedik epizódnál jár. A HP saga mentalitásában és hangulatában gyökeres változtatást hozó, a gyermekmesék világának határait ledöntő, új rétegeket magához vonzó alkotás ezen mérföldkő jellegű lépcsőfokának segedelmével nőtt azzá a varázslótanoncok története, ami manapság – kultuszmű. Sem előtte, sem utána nem volt példa arra, hogy a szórakoztató irodalom egy terméke ekkora népszerűségnek örvendjen, alig pár évvel a megjelenését követően, leszámítva Tolkien örökérvényű Gyűrűk Ura eposzát, ám annak megfilmesítéséhez fel kellett nőnie mind három generációnak, mind a filmiparnak. A lap megjelenésekor már a hazai mozik is vetítik a monstre nyomtatott példányhoz képest alaposan megnyirbált „Tűz Serlegét”, a kihagyhatatlan játékadaptáció azonban már hetek óta a szakboltok polcain pihen – az elkövetkezendő bekezdésekben a DS inkarnációt vesszük górcső alá.

MARTIN BELESZÓL!

Annak idején „forradalomról” beszéltek az NDS esetében, hogy érintő képernyő, meg új kor kezdete, meg hasonlók, és amikor én erre azt mondtam, hogy hiszem, ha látom, többen elküldtek az anyukámba. Hát, nagyon úgy néz ki, hogy az a csodálatos forradalmi érintő képernyő csak dísznek van ott, pedig egy ilyen játéknál, mint a HP, baró kis rajzolós feladatokat lehetett volna álmodni hozzá.

A GBA korlátjai az eddigi HP adaptációknak nem engedtek túl sok teret mind megvalósításban, mind a megfelelő stílus kiválasztásában. A jogokat birtokló Electronic Arts négy alkalommal tett kísérletet arra, hogy a középszerűség rabigáit ledöntve értékes, önálló termékként is kiváló produktumot tegyen le az asztalra, ám a terv a megvalósítás során valamilyen úton-módon mindig elakadt: a „Prisoner of Azkaban” a leegyszerűsített RPG rendszerével ideig-óráig állta a strapát, ám az elkerülhetetlen repetitív harcok és a monoton játékmenet gyermeke korántsem lett mintacsecsemő. Alanyunk már egy jóval erőteljesebb, egyedi képességekkel rendelkező hardveren tehet egy próbát s az alant látható pontszám alapján leszűrhető, hogy a revolúció ez alkalommal sem sikerült, de a végeredmény határozottan jobb, legalábbis elméletileg, lévén pár hónapon belül második alkalommal történik meg az, amit nem szeret az ember, nevezetesen, hogy egy előző platformra kiadott produkciót adnak el újra, pusztán pár apròsággal feldobva, újdonság gyanánt. Pedig a Goblet of Fire-al ez a helyzet, a Madagascarhoz hasonlóan ez is eredetileg GBA-ra készült s meg is jelent, a DS portolás csupán nagyobb felbontású textúrákban, pár érintőképernyő specifikus aljátékban, valamint egy a gép 3D képességeit megmozgató apróságban (melyről még teszünk említést) ki is merül. A hangsúly ezúttal is a folyamatos akción, a népes világ varázslatos lényeinek módszeres legyilkolásán van, a történet totális háttérbe szorításával, ami jelen esetben roppant fájó döntésnek bizonyul: az átkötő elemeknek szánt, a filmből kiollózott borzalmas minőségű képek és az alig pár soros dialógusok vagy épp monológok pont a lényeget, a szálakat mozgató történetet kasztrálják a csöppet sem szórakoztató akció javára. A változatosság hiánya rövid idő alatt egy roppant monoton és repetitív öldöklésbe torkollik, melyet az amúgy remekül induló, a szürkeállományt is megmozgató akadályok dobnak fel olykor-olykor, ám ezek sem igényelnek különösebb fáradozást, lényegében csak az utat blokkoló tereptárgyak eltüntetéséből, illetve bizonyos objektumok megjavításából, mozgatásából áll az egész. Igaz ugyan, hogy az egyes esetekben feltűnő minijátékok minimális mértékben kihasználják az érintőképernyő adta lehetőségeket, de a cukrok párba rendezése, az egyértelmű Nintendogs klónnak szánt állatgondozás és az egyéb szót sem érdemlő megmozdulások nem okoznak katarzist. A társak mesterséges intelligenciája borzalmas, Hermione gyakorlatilag sem automatikusan, sem a noszogatásunkra nem reagál, Ron ellenben állandóan Harry sarkában liheg, akkor is pálcát ragadva mikor nem kéne – a kényes szituációkban, többnyire túlerőben viszont hihetetlen sebességgel hátrál, héroszunkra hagyva a szörnyirtás nemes feladatát.

Egy rettenetesen pozitív aspektusa azért akad a Goblet of Fire-nak: a multiplayer komponensen belül is feltűnő varázslópárbaj igazán ötletes és szórakoztató módozat. A két képernyő ilyenkor valóban kihasználására kerül – a játéktér teljesen három dimenziós világgá avanzsál (beleértve a szemben álló felek modelljét is), a cél értelemszerűen a kihívó életerejének nullára történő redukálása, mely minő meglepetés: varázslatok elsütésével vihető végbe. Stylus megragad, a három különböző rendszer valamelyike kiválaszt, majd feladatot végrehajt – rúnák rajzolása, a képernyő megadott pontjainak megérintése, pajzs felhúzása. Kár, hogy a sztori módban random mód tűnik fel, ráadásul mindenfajta komolyabb átmenet nélkül. Szépnek ugyan szép, ám az említett hibák miatt mégsem jobb, mint elődei. A Goblet of Fire egyértelmű, korántsem tisztességes iparos munka, mely ugyan nem lesz a gép felhozatalának ékköve, de legalább nem süllyed el az alsó szegmens mocsarában, még monotonsága ellenére sem. Inkább olvassa el mindenki a hozzá kapcsolódó könyvet, az hasznosabb.

Wilson
consolegeek@atw.hu

HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE

EA

MÁS VERZIÓ: PS2, GC, X, PSP

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

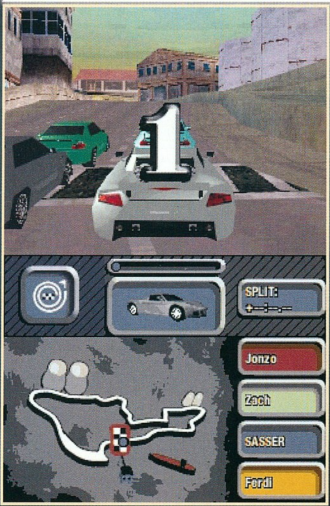
1-3 Játékos

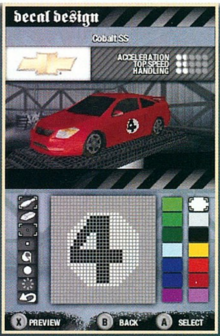
✔ vannak jó pillanatai de...
× akció-centrikus, gyorsan monotonná válik

6.5 pont

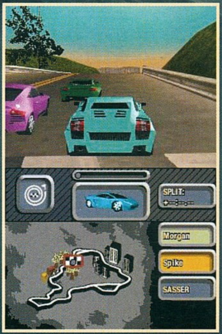
ASZKÉTA TANMESE











A Porsche autógyárnak szentelt epizód óta haláltusáját vívó patinás Need for Speed széria a két felemás Underground kivetülés után újra jó úton halad. Az árkád vezetési élmény tökéletesítésére törekvő fejlesztőgárda meglepően jó folytatást kalapált az omladozó kalyiba helyébe – a Most Wanted az 576 Konzoltól megkapta azt, amit muszáj volt neki. Természetesen a mű fölött bábáskodó Electronic Arts nyomására a titán totális offenzívába kezdett, meghódítva a jelenleg elérhető platformok teljes spektrumát, így a Nintendo 1 éves születésnapját ünneplő handheldjét is: bár ne tette volna!

Szinte hihetetlen, hogy egy kiadó gyakorlatilag egyazon divíziója milyen úton-módon képes alig négy hónap leforgása alatt olyan gyökeresen eltérő két produktumot kiadni, mint a Most Wanted és a Need For Speed Underground 2. Míg utóbbi tartalmas, kihívásban bővelkedő játékmódjával, korrekt megjelenítésével és élvezhető vezetési modelljével tisztességesen kiérdemelte a maga kis hét pontját, addig az egyre mélyebbre süllyedő autós széria legújabb darabjának DS inkarnációja szemet-szájat nem hagy szárazon: az első sokkoló élmény olyan hatalmas rést üt a könnycsatornák gátján, melyet befoltozni lehetetlen feladat. A Nintendo konzolja nem három dimenziós látványvilág megjelenítésére termett – az EA ezt nem képes belátni és az sajnos most hatványozottan is bebizonyosodott. Az MW tökéletesen hozza a Stunts által felállított minőségi szintet, kár, hogy a Distinctive Software klasszikusának megjelenése 15 évvel ezelőttre datálható. Már maga a menü is alacsony felbontású, homályos, recés képek és feliratok tömkelegével robban az ember arcába, a bevezető animációnak szánt autómustra a digitális videózás megcsúfolása, a zenei aláfestésként „tündöklő" prüntyögés pedig inkább idegesítő, mint hangulatfokozó elem. Az urbánus környezetet tarkító épülethegyek borotvaéles élekkel rendelkező jellegtelen papírmasék, a törhető objektumok szögletes, fakó borzadályok, az i-re a pontot pedig a vízfestékbe oltott pacára emlékeztető járgányok teszik fel.

Ez azonban még mind semmi, hiszen tudjuk, a szépség csupán felszínes jellemző, a leányzó fekvése a belbecst szemlélve a mérleget a pozitív oldalára dönthetné, de sajnos nem teszi. Szegényes játékmódok – a nagykonzolos verzió sava-borsát jelentő rendőr-specifikus opcióknak se híre, se hamva –, mely különösen annak fényében fájó, hogy a csemete gerincét adó karrier módusz névlegesen benne maradt a levesben, de a javíthatatlanul inkompetens mesterséges intelligencia tökéletesen hazavágja az egészet – az aszfaltot riogató kompánia nem rendelkezik a döntéshozás képességével, a programozók és pályatervezők által megálmodott hullámvasútról letérni képtelenek, az előre megadott útvonalról sem szerény személyünk hathatós közreműködése, sem a közeg mindent elsöprő ereje nem képes letéríteni a szerencsétleneket. Éppen ezért a kihívást nem a presztízspontok megszerzése, bezsebelése nyújtja, hanem az irányítási rendszerrel történő gladiátori küzdelem. A járgányok hihetetlenül irreálisan viselkednek, az állandó csúszás befagyott betonréteget sejtet, de erről szó sincs, a képzeletbeli banánhéjat a fejlesztőgárda hajította a project talpa alá. Az érintőképernyő adta lehetőségek természetesen nem kerültek kihasználására, a profilkreálásnál igényelt szignó használatában kimerül a stylus varázslás: se jópofa minijátékok (ami roppant jól feldobta az említett Underground 2 néha unalomba fulladó versenyeit), se épkézláb multiplayer porció, ami ideig-óráig feledtetné a véget nem érő negatív árhullámok ostromló erejét.

Hiába no, az éjszakai autóversenyezés során véka alá lehet rejteni a hibákat, ám a verőfényes aszfaltbetyárkodás már megfeküdte a gép, vagy inkább a fejlesztők gyomrát. A szalagcímért kiáltó, a negatív jelzők teljes tömegét kiérdemlő vizuális fertő, a mesterséges intelligencia unintelligens mivolta nemhogy nem képes továbblépni az NFSU2 által hátrahagyott hibákon, de még rátesz egy egész vagonnal. A Most Wanted nem csak az egyre kifinomultabb játékkínálattal rendelkező DS, hanem minden idők egyik legborzalmasabb termékének esélyese: csak és kizárólag mazochisták próbálkozzanak vele, ők is csak kis adagokban, okosan beosztva. Mert megérdemlik.

Wilson
consolegeek@atw.hu

MARTIN BELESZÓL!

Rohadt ronda egy játék, percekig röhögtem rajta, amikor megláttam. A kocsik nagyon keményen néznek ki! Egy pozitívumot viszont találtam: végre valami értelme van a dupla képernyőnek, az olyan esetekben legalábbis, amikor a felsőre a térkép, az alsóra meg a menü van kitéve.

NEED FOR SPEED: MOST WANTED

EA / EA CANADA

MÁS VERZIÓ: PS2, GC, X, PSP, GBA, X360

grafika:	siralmas
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	elmegy
hangulat:	siralmas

1-2 Játékos

✔ az nincs neki
× gyomorforgató vizualitások, szintelen megvalósítás

2 pont


A long time ago in a galaxy far far away.....
Born to 1977.....
EGY ÚJ REMÉNY!
Minden gyűjtő nagy örömére
GREEDO a fejvadász feltámadott
hamvaiból és megteremtette az első
galaxis shopját melynek neve:
GREEDO COMIX SHOP
1092 Köztelek u. 4/b
GREEDO
10%
KEDVEZMÉNY
Tel.: (06 1) 217 6381 • www.greedo.fw.hu
A hírdetés felmutatása esetén 10% kedvezményt adunk a vásárlás értékéből.











A rajzfilmek iránti vonzalmat nem lehet kinőni, csak leragadni a régi kedvenceknél. Számomra Menő Manó, Tom & Jerry, Frédi Béni és a vasárnapi Disney-délutánok képezték a gyermekkori naiv rajongás tárgyát. Akkor még ismeretlen volt a Cartoon Network mai, pszichodebil mesevilága – amiben talán nincs is semmi rossz. Talán csak a korral jár, hogy egyre kevésbé bírok végigülni egy negyedórás rajzfilmet, s hogy ma már csak South Parkot nézek, esetleg Spongyabobot a húzósabb bulikat követő, tompa délelőttökön. Samurai Jack kalandjairól eddig nem hallottam, s hogy őszinte legyek, ez a játék sem mozgatott meg annyira, hogy otthoni rajzfilmcsatorna híján valahonnan felhajtsak, és megnézzek egy epizódot.

A **Samurai Jack** klasszikus ugrálós-harcolós, Castlevania nyomdokain járó 2D platformjáték, némi RPG beütéssel. Mind a hátterek, mind a figurák megjelenítését illetően igényes rajzfilm-adaptáció, habár színvilágát tekintve nekem túlságosan steril. A minimáldizájn persze kapcsolható a szamuráj lélek puritán egyszerűségéhez vagy betudható a keleti filozófiákkal társított zen ürességnek. De hiába vagyok magam is az égbolton vöröslő napkorong és a görcsös bonsai fák nyugalmat árasztó sziluettjének kedvelője, a Samurai Jack tálalásban valahogy nem nyerték el tetszésemet. Ez csupán ízlés dolga, aminek sokkal nehezebb megmagyarázni az okát, mint kijelenteni, hogy nem tetszik. Mindenesetre Rayman színpompás, organikus világa sokkal közelebb áll hozzám, mint Jack fakó környezete, melyben a platformok szokatlanul egybeolvadnak a háttérrel. Ez nem hiba, inkább csak megszokást igénylő érdekesség. Már az első lépcső meglepetés okoz, mert nem gondolnánk, hogy valóban föl is lehet rajta ugrálni. Nem különülnek el egyértelműen a lépcsőfokok a háttérben lévő díszítőelemektől. A bejárható pályák szép nagyok, itt-ott scrollozik is a kép, bár többségében képernyőről képernyőre, szobáról szobára vándorlunk. Az első órában végig ugyanazt az erdős-barlangos területet járjuk be. Pókok és denevérek állnak utunkba, de, mint valami útvesztőben, időbe kerül a továbbjutás irányának felkutatása is.

A játék kezelése egyszerű, Jack alaphelyzetben A-val támad, B-vel ugrik (nálam fordítva, nekem úgy jobban kézre esik). Képes még guggolni, gurulni és védekezni, a későbbiekben pedig íjazni, sőt, fagyasztani is. Szamurájunk mozgáskultúrája tehát igen fejlett. Kardjával harcművészhez méltó bemutatót produkál, csak úgy suhan az acél a levegőben! Az animáció kétségtelenül rajzfilmes, még ha kissé pixeles is. Az irányítással viszont meggyűlhet a bajunk, főleg eleinte. Például borzasztó lassan vánszorog Jack, érdemes reflexből duplán nyomni az iránygombokra, hogy séta helyett némi futásra késztessük. Probléma adódhat az ugrások körül is. Nehéz kiszámolni a platformok szélét. Van, hogy akkor kell elrugaszkodni, mikor Jack lába már nem is éri a talajt. A dupla ugrás könnyít a helyzeten, de eleinte nincs rá mód, előbb meg kell szerezni ezt a képességet. A függőleges felületek közti felfelé ugrálás is igényel némi gyakorlást, mert a legtöbb játékkal szemben itt nem elég csak egyik faltól a másikig pattogni. Ahhoz, hogy Jack ide-oda szökelljen, az ugrás irányát is meg kell adni, méghozzá a megfelelő ütemben. Olyan buta hibákkal is küzd a játék, mint hogy az ellenségeket csak egy bizonyos távolságból lehet kényelmesen lekaszabolni. Ha túl közel kerülnek, alig lehet eltalálni őket, ha pedig közvetlenül a lábunk alatt bóklásznak (pl. a pókok), lehetetlen hozzájuk érni.

A gonosz teremtmények tetszetősek, főleg a nagyobb, fél képernyős szörnyek igen hatásosak. Megkapó a mozgásuk, meg a stílusos haláltusájuk. Például a vörös, ördögszerű lények lassan, kettészelve foszlanak a semmi martalékává. Az életre kelt üres páncél feltámad, s fekete árnyként tesz egy utolsó támadási kísérletet. A lekaszabolt rémek többsége felszedhető cuccokat ejt ki magából. A zöld üvegcse a legnépszerűbb hagyaték, de találunk védelmező gyűrűt, páncélt, mindenféle gyémántot. Ezeket a Start menü equipment pontjában lehet aktiválni. A szamurájon ugyan nem jelennek meg a rá aggatott holmik, de befolyásolják Jack tulajdonságpontjait. Itt domborodik ki az RPG jelleg. Vagyis, hogy a karakter fejlődik. Oda kell figyelni arra is, hogy komolyabb csatákba minid a szituációhoz megfelelő felszereléssel küldjük. A számokkal való spekulációnál azonban még nagyobb hasznunkra válnak az item menüben felgyülemlő életerő üvegcsék. Játék közben fél szemünket tartsuk mindig a bal fölső csíkon, s amint vészesen fogy a vonal, dobjunk be egy frissítőt, s máris újult energiával lehet folytatni a küzdelmet. Főellenségeknél különösen nélkülözhetetlen, hogy jó adag fiola legyen a tarsolyunkban.

Tulajdonképpen kellemes játék a Samurai Jack, csak lett volna még mit finomítani a kezelésén. Főleg az említett közelharc-hiba nyomja rá bélyegét a játék egészére. Kritizálhatjuk továbbá a hangulatát is. Ugyanis a rajzfilmes forma ellenére meglehetősen száraz a történet, nincsen benne semmi báj vagy derű. Túl komolyan veszi magát, hiányzik belőle a humor. A tévében futó sorozatot, mint mondtam, nem ismerem, de feltételezem, abba több vidámság szorult. Ebben a formában viszont Samurai Jack nem több, mint egy átlagos, kissé unalmas és szomorkás platformjáték.

Stiletto

MARTIN BELESZÓL!

Én konkrétan nagyon komálom a Samurai Jack rajzfilmet, és ezzel a játékkal is NAGYON meg vagyok elégedve. Szép is, jó is, és tartalmas szórakozást nyújt.
Samurai Jack rajongóknak:
www.auntiemomo.com/samuraijack/
www.cartoonnetwork.com/tv_shows/samuraijack/

SAMURAI JACK: THE AMULET OF TIME

BAM! ENTERTAINMENT / VIRTUCRAFT

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 Játékos

✔ rajzfilmes külső, rpg elemek
✕ irányítási problémák, sablonos játékmenet

7.5 pont



Segíts Donkey Kong rokonainak megmenteni a szigetet! Okéééé! A főszereplő Dixie Kong, a fürge kismajom. Vele tart a termetes Kiddy Kong, aki unokatesója talán, de nem biztos, annyira népes és szövevényes ez a Kong família. Lesz még a játékban őszszakállú majombácsi és hálóinges majomnéni, őket nem lehet irányítani, tudunk viszont elefántként trappogni, kardhalként úszkálni, pókként hálót szőni, s még ki tudja, mi mindent lehet művelni egy ekkora dzsungelben!

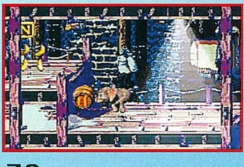
Hozzáértők szerint a **Donkey Kong Country 3** jóval kevesebb újdonsággal rukkol elő, mint tette azt a 2-es számú epizód, de ettől függetlenül – s ezt én is tanúsíthatom – első osztályú platformjátékról van szó. A DKC2 jól bevált változtatásain azért tovább finomítgattak, a grafika is szebb lett egy kicsivel, a pályák meg érdekesebbek. Dixie és Kiddy együtt haladnak, ugrálnak, csúsznak-másznak. Ha egyikük megsérül (értsd: hozzáér egy ellenséghez), hopp, már el is tűnt, egy majommal maradunk egészen addig, míg egy „DK" hordóból vissza nem szerezzük a társat. L gomb váltja, melyik majmot irányítjuk (a másik árnyként követi mozgását). Vannak helyek, ahol csak a kicsi makival vagy csak az erős gorillával tudunk érvényesülni. Dixie ugrás közben tud propellerezni, a másik viszont nagyokat bukfencezik. Egymás nyakába is ülhetnek. A grafika szuper – változatos, részletes, átlátható. Mozgás közben sincs vele baj. Némely effekt kitűnik a többi közül. Például a víz felszíne tisztára olyan, mintha 3D-ben mozogna, köszönhetően az eltérő rétegeknek. Van egy jól sikerült minijáték, a Swanky's Dash 3D folyosón befelé haladva és körbe-körbe forogva kell a szembejövő csillagokat begyűjteni, valamint a sebző tárgyakat átugrani vagy kikerülni. Ugyanaz, mint a Sonic klasszikus alagútja, de sebaj, ezt nem lehet megunni. A játék zenéje lenyűgöző, önmagában is hallgatható, ami GBA-n nem kis dolog! A pályákat mindig az adott témához illő dallam kíséri. Az említett 3D alagút muzsikája annyira durva, hogy simán transzba esik tőle minden emberszabású. Már legalább 20 perce szól itt mellettem, s ahelyett, hogy meguntam volna, csak most kezd bejönni igazán. A remek pályák és élvezetes minigamék mellett a főellenfelek is komoly szerephez jutnak. Az első egy hatalmas hordó, ami fogait csattogtatva közelít jobbról. Balra veszély fenyeget, szöges daráló várja a kedves kis majmokat. A hordó szájából kisebb hordók röpülnek, ezekre kell ráugrani, a benne lévő bogarat idejében felkapni, s visszahajítani a nagyhordó szájába. Régi recept, de a Nintendónál legalább tudják, mitől lesz jó egy játék! A 8 világban összesen 48 pályát találunk. Az utolsó boss-ig kábé hat óra alatt lehet eljutni, de – a gyűjthető mindenféléknek hála – ez még korántsem jelenti a játék 100%-os teljesítését.

Stiletto









DONKEY KONG COUNTRY 3

NINTENDO / RARE

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

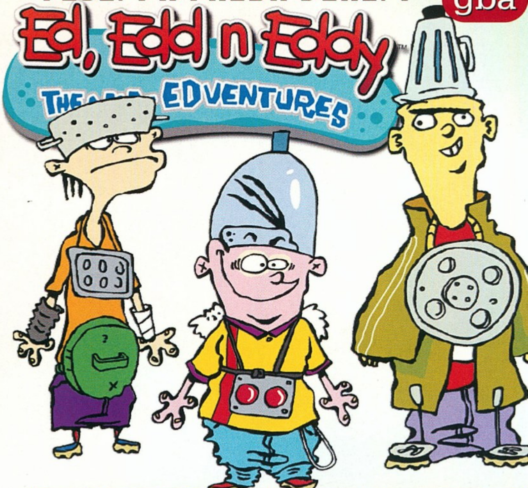
grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1 Játékos

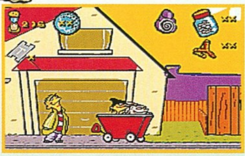
✓ nagyszerű platformjáték jó zenével
× kevés újítás a második részhez képest

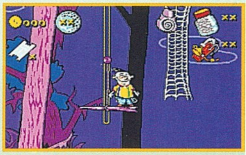
8 pont

FEJEM A FALBA VEREM











Már megint egy kretén Cartoon Network adaptáció, és persze erről sem tudok semmit. Normál esetben utánanéznék a rajzfilmnek, de ezen az éjjeli órán, lapzártakor, egy ilyen sz*r játék féloldalas tesztjéért, remélem, senki nem kéri rajtam számon. Nekem most már ez a cím is túl sok: *ededdeneddi* – ez fájdalmas, alig bírom kimondani. Rajta, próbáljátok csak hangosan ismételgetni! Ugye, milyen rossz?

A Konzol múlt havi Előételéből tudom, hogy a PS2 verzió egészen korrekt. Grafikája a rajzfilmre, játékmenete a Lost Vikings-re emlékeztet. Ez a GBA verzió csupán arra emlékeztet, hogy mindig jól gondoljuk meg, mire adunk ki pénzt. Ha nem vigyázunk, ehhez hasonlóan pocsék árut kapunk, persze ugyanannyiért, amennyibe a legjobb stuffok is kerülnek. Aztán hiába sírunk a boltosnak, hogy „tévében sokkal jobb volt az ededdeneddiii - nem lehetne mégiscsak a Donkey Kong Country 3 helyette?" Reméltem pedig, hogy valami vicces game lesz, annyira beteg rajz van a csomagolásán. De nem. Beteg a játék is, de igazából – nem jó. Elméletileg a három fura figura csapatmunkáját kell koordinálni. Az egyik duplát ugrik, a másik megszerel ezt-azt, a harmadik meg nagyon erős, tudja tologatni a dolgokat. Ahhoz, hogy egy pályát befejezzünk, mindhárommal el kell evickélni a végéig. Ezt persze nehezíti mindenféle akadály, amiket csak az egyik vagy a másik társ segítségével küzdhetünk le. Vannak gyűjthető érmék is, teljesen sablonos, forgó coinok, biztos jók valamire. L és R gombok váltanak a három figura között. Ha nem nyúlunk hozzájuk, az egyik unalmában könyvet olvas (nem vicces), a másik szörpöt iszik (nem vicces), a harmadik meg többször az aszfalthoz csapkodja a fejét (vicces?). Ez utóbbin akár röhögni is tudnék, mert bírom az ilyen morbid, a jó ízlés határait feszegető poénokat. Volt régen egy kedvencem, talán C64-en, amiben őrült figurákkal kellett versenyezni. Az egyik induló a saját heréjén ülve pattogta végig a távot! Csak tudnám, mi volt a címe! **(VIZ. 1990, Virgin Games / Probe Software, Commodore 64. Programozta: Daryl Bowers, Mike Lorenzen. Grafika: Lee Ames. Zene: Jeroen Tell. Szereplők: Biffa Bacon, Johnny Fartpants, Buster Gonad. Köszönöm a tapsot. Martin)** A játékmenet halálát a csigatempó okozza. A figurákkal csak lassan, körülményesen lehet közlekedni, de muszáj mindhárommal egyenként végigvergődni a pályán. Igaz, hogy B-vel futnak, de még így is lassított felvételhez hasonlít a játék. Önmagában a grafika tűrhető (semmi extra, csak színes, rajzfilmes), a zene viszont borzasztó, körülbelül két percig lehet bírni. Maga az elképzelés jó lenne egy részben ugrálós, részben logikai játékról, csak a megvalósítás rossz, ahogy van.

Stiletto

ED, EDD N EDDY: THE MIS-EDVENTURES

MIDWAY

MÁS VERZIÓ: PS2, X, GC

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	elmegy
hangulat:	elmegy

1 Játékos

✓ tűrhető grafika
× vontatott, sablonos, nem vicces

4 pont

MESE 2 ÉS FÉL DIMENZIÓBAN

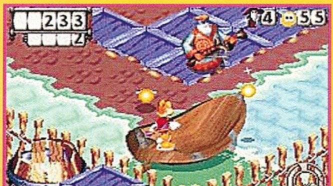












Michel Ancel, a zseniális francia játékfejlesztő tizenkét éve alkotta meg az aranyos kis lényt, kinek végtagjai összeköttetés nélkül lebegnek egymáshoz képest. Rayman világsikert aratott, s a francia (játék)kultúra egyik szimbólumává lett. Persze közel sem olyan elismert figura, mint mondjuk a képregényhős Asterix, akiről 1965-ben első műholdjukat nevezték el a franciák, és sajnos, ha így folytatja, a későbbiekben sem számíthat a gall hősnek kijáró népszerűségre. Rayman, talán túlságosan hamar, tömegcikké vált. A kiadó újabb és újabb bőröket rángat le róla, miközben apukája, Michel Ancel már rég továbbhajózott, s más vizeken kamatoztatja kivételes tehetségét (pl. Beyond Good and Evil vagy jelenlegi munkája, Peter Jackson King Kong-jának játékadaptációja). Egy jól működő franchise azonban mindig megüti a standard színvonalat, s most sincs ez másképp. Aki a **Rayman Hoodlums' Revenge** mellett dönt, ezúttal is cifra mesevilágba, burjánzó növényekkel és furcsa lényekkel tarkított univerzumba váltja meg belépőjét.

A játékból származó képeken jól látni, mi változott a korábbiakhoz képest. Rayman környezetét, most először, izometrikus nézetben álmodták meg a fejlesztők. Ugyanazok (a Digital Eclipse csapata), akik egy másik figura, Spyro sárkány izometrikus térben zajló kalandjait is jegyzik GBA-ra. Nem játszottam vele, de állítólag erősen emlékeztet rá a mostani Rayman – s ez nem feltétlenül jelent rosszat. Hiszen mindkettő nagyon magabiztos, szép kivitelezésű játék. Rayman grafikája a lehetőségekhez képest kifogástalan, vidám és változatos. Az alapvetően szögletes platformokból álló környezet gondosan kidolgozott, nincs olyan érzésünk, hogy csak hasábról hasábra ugrálunk. Például a füves rész mentén fakerítés jelzi, ha nincs átjárás, a deszkapadló repedésekkel teli, a zöld mocsár partját hullámok mossák. Csupa ötletes apróság. Főhősünk megtartotta jó szokását, hogy unalmas perceiben saját testrészeivel szórakoztatja magát – törzsét kiemeli feje alól, s dekázik vele néhányat. Egyéb tekintetben is hozza a formáját: fut, ugrik, öklözik, fülekre emlékeztető haját légcsavarként forgatja. Ez utóbbi annyira alapvető adottsága, hogy amikor Murfy (a zöld légy, aki felolvassa a játék használati utasítását) a gyakorlópályán felhívja figyelmünket erre a lehetőségre, Rayman kikéri magának, hogy propellerezésre mindig is képes volt. Lehet továbbá hajókázni, függőleges felületen mászni, Globox barátunkat irányítani, stb. Vagyis a cselekmény változatosságával nincs probléma. Amivel viszont van, az a speciális nézetből adódó térzavar.

Mintha dimenziószorulása lenne, nehéz eldönteni, síkban vagy térben ugrál-e Rayman. Itt látszik igazán, hogy platformjátékhoz még mindig a klasszikus, oldalra szkrollozó 2D a legalkalmasabb (amilyen az első Rayman is volt). Persze a 3D is tud nagyon jó lenni. Csak ennél a hibrid (2D és 3D közt megrekedt) izometrikus nézetnél nem világos, mi merre hány méter. Nyugodt körülmények közt nincs gond, kényelmesen lehet rohangálni minden irányba. A bajok ott kezdődnek, mikor már tétje van a dolognak. Mikor gyorsan kellene reagálni, leütni valakit, pillanatok alatt irányt változtatni – ilyenkor mutatkoznak meg az irányítás fogyatékosságai. Rayman másfelé fordul, mint szeretnénk, pontatlanul céloz, ugrásának szöge nehezen szabályozható, a magasságok megtévesztők. A képernyő méretéből adódik egy másik sarkalatos hiba: az, hogy a teljes pályának mindig csak egy töredékét látjuk be, vagyis nem tudni, merre folytatódik az út. Már éppen arra jutottam, hogy ez a hiba teljesen tönkreteszi a játékot, mikor rájöttem: az L megnyomásával körbenézhetünk.

A nagyjából 20 pálya során többször is Globox, vagyis a lila, nagyra nőtt béka irányítása a feladat. Ő Rayman barátja, aki a sorozat harmadik részében lenyelte a gonosz Andrét. A mostani történet szerint Globox zavaros körülmények között eltűnik (vagy elrabolják – nem teljesen értettem), s Rayman indul a felkutatására. Kiszabadításában közvetlenül is részt kell vennünk. Ilyenkor logikai jellegű, ügyességet nem igénylő pályákon kell Globox személyében megtalálni a kijáratot. A bálnabéka irányítása annyiban tér el lizi-laza haverjáétól, hogy csak mászkálni tud, ugrálni nem. Ja és meghalni sem, ezért nincs neki életerő csíkja. Ha ellenséggel találkozik, rémülten elszalad. Kivéve, ha előbb felhörpint egy hordónyi szilvalét. Ettől megjön a bátorsága és verekedő kedve. Sokan így vagyunk ezzel, habár én már néhány pohárka szilvától is teljesen kicserélődök. A későbbiekben Rayman és Globox párhuzamosan is irányítható. Lehet köztük váltogatni, egymást segíteni az előrehaladásban (pl. Globox elég nehéz ahhoz, hogy súlyával aktiváljon egy kapcsolót, Rayman alatt nem süllyed el a hajó). Teljesítményünkről minden pálya végén kiértékelést tart Murfy, a légy, és saját fejével díszített bélyeggel jutalmaz, ha magas pontszámot érünk el. Vannak még gyűjthető bogyók és gyémántok is, valamint néhány bonusz pálya, hogy ne legyen olyan gyatra a játék szavatossága. A zene egyszerű, de jól illeszkedik a játékhoz. A GBA apadozó kínálatát tekintve egy próbát megér a játék. Rayman kedvelői sem fognak benne nagyot csalódni, de készüljenek föl az irányítás nehézségeire.

Stiletto

MARTIN BELESZÓL!

Számomra a kis képernyő és a nehézkes irányítás a lehető legrosszabb párosítás – de ezt tudjuk be kacska kezemnek, gyenge szememnek és lelassult agyműködésemnek…

RAYMAN HOODLUM'S REVENGE

UBISOFT / DIGITAL ECLIPSE

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos

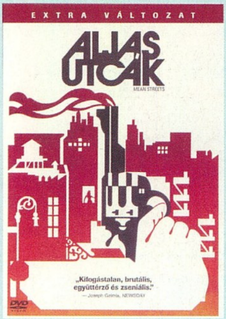
✔ rayman és világa
× izometrikus nézetből adódó irányítási problémák, újabb bőr raymanről

7 pont

FILM / DVD

Aljas utcák /Mean Streets/

Műfaj: önéletrajzi dráma
Rendező: Martin Scorsese
Szereplők: Harvey Keitel, Robert De Niro, David Proval, Amy Robinson
DVD: magyar, angol, cseh, lengyel mono
Extrák: audio kommentár, werkfilm, előzetesek



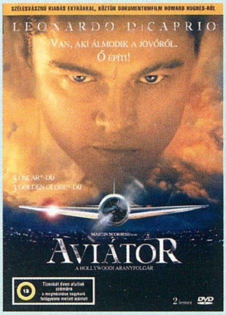
Az Aljas utcák nem az a klasszikus értelemben vett „hűdejó” film, aminek említésére a fél világ szíve hevesebben kezd verni. Inkább egyfajta választóvonal, ami ellentmondást nem tűrő módon jelzi, innentől kezdve tetszik, nem tetszik Scorsese-t komolyan KELL venni. Az önéletrajzi elemekkel jócskán megtűzdelt sztori középpontjában Charlie áll, aki sehogy sem tudja eldönteni, hogy mintapolgár avagy inkább maffiafőnök legyen belőle. Próbálkozása, hogy megfeleljen mindkét oldalnak, a haverok, illetve a szép barátnő támogatása ellenére is óhatatlan kudarccal végződik.

A mostanában igencsak elhanyagolt, itt még ereje teljében lévő Harvey Keitel olyan lazán hozza Charlie figuráját, mintha a térdkalácsok ellövése éppúgy része lenne mindennapjainak, mint mondjuk a reggeli kávé. És akkor még nem is beszéltem a Johhny Boy szerepében a debilidiótaság felső határait feszegető, piszkosul fiatal, és hogy mást ne mondjak: *zseniális* Robert De Niro-ról.

Csak zárójelben jegyzeném meg, hogy ez a film nyitotta meg a közös Scorsese / De Niro produkciók sorát, mely később olyan remekművek elkészüléséhez vezetett, mint a Dühöngő bika, a Taxisofőr vagy a kevésbé ismert, A komédia királya. Minden, ami ezeket a filmeket igazán felejthetetlenné tette, már elemi szinten megtalálható (igaz, jóval fésületlenebb formában) az Aljas utcákban. Így hiába az a néhány rendezés és töténetbeli baki, Harvey Keitel ájulással végződő bulis produkciója örökre beírta magát az alltime kedvenc jeleneteim közé.

Aviátor /The Aviator/

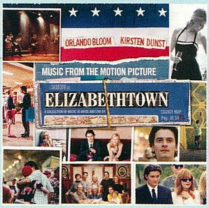
Műfaj: életrajzi dráma
Rendező: Martin Scorsese
Szereplők: Leonardo Di Caprio, Cate Blanchet, Kate Beckinsale, Jude Law
DVD: magyar, angol 5.1, magyar DTS
Extrák: kisfilm, interjúk, doksi, werkfilm...



Életrajzi filmet forgatni necces dolog. Olyan emberről szóló életrajzi filmet nézni, akit maximum említésszinten ismersz, még necesebb. Szerencsére Howard Hughes élete elég fordulatos ahhoz, hogy egy biztos ízlésű ember minden különösebb nehézség nélkül tudjon igazi színes, szagos, amerikai drámát faragni belőle. És Martin Scorsese pont ilyen ember. A maratoni hosszúságú (majdnem három órás) darab a vírusoktól betegesen rettegő Hughes egész életpályáját felöleli, a biztos buktának tippelt első film váratlan sikerétől, a repüléstechnikában alkalmazott merész újításokon át, egészen a teljes testi-lelki leépülésig, hogy aztán egy hosszú bírósági hercehurca során főnixmadárként éledjen újra. Mert ez egy ilyen film. A főszerepben Leonardo Di Caprio abszolút uralja a vásznat, maníroktól mentes, magabiztos játéka még a leghevesebb ellendrukkereket is minden bizonnyal elgondolkodtatja majd. Hughes mellett a hollywoodi aranykor több karizmatikus sztárja is megelevenedik, akik közül most Jude Law (Errol Flynn) és Cate Blanchet (Katherine Hepburne) parádés alakítását emelném ki. Szó mi szó, egyre ritkábban jelennek meg az Aviátorhoz hasonló, igazán nagyszabású és jól kidolgozott filmdrámák, így becsüljünk meg jól minden darabot a „Dühöngő bika sokkal jobb vóóóólt” mondat szakadatlan ismételgetése helyett.

ZENE

Elizabethtown OST /Sony BMG/



Tisztában vagyok vele, hogy az előzetes és a borító alapján az Elizabehtown nem sokkal tűnhet bizalomgerjesztőbbnek, mint az idén mozikba került többi kétszáz *tökugyanolyan* romantikus limonádé, ahol kőgazdag fiatalok, némi félreértéseken alapuló haragszomrád után Celine Dionra borulnak végül egymás karjaiba. Szerencsére Cameron Crowe (Majdnem híres, Vanília égbolt) mozija jóval több ennél, mint ahogy a filmzene sem a futó trendek (tíz nagyon hangos, öt nagyon nyálas szám) szerint lett összeállítva. A rendező, korábbi munkáihoz hasonlóan ezúttal is saját maga válogatta ki a filmbe, illetve a soundtrackre kerülő, ezúttal a folk és a pop határmezsgyéjén mozgó dalokat, ami garantálja, hogy a moziban érzett kellemesen melankolikus hangulat plasztik korongra préselve is átjön. A régi, nagy neveket (Elton John, Tom Petty) és feltörekvő tehetségeket (My Morning Jacket, Ryan Adams) egyaránt tartalmazó CD-t értelemszerűen azok fogják igazán értékelni, akik látták a filmet, a többiek számára nem lesz több, mint egy jól szerkesztett válogatáslemez. Ergo: kedves többiek, irány a mozi!

Depeche Mode – Playing The Angel /EMI/



Alig egy évvel a tavalyi kifogástalan remix-kollekció után végre új lemezzel jelentkezik a nyolcvanas-kilencvenes évek meghatározó pop együttese a Depeche Mode. Akkor kezdjük a rossz hírrel: a Playing The Angel az esetek többségében olyan, mintha a Violatorról lehullott b-oldalak gyűjteményét hallgatnánk. A srácok bár még mindig képesek arra, hogy kisujjból rázzanak ki profi popslágereket, ezúttal túl messzire mentek és elkészítették karrierjük legunalmasabb lemezét. Persze a cucc minden szempontból nagyon ki van találva a kúúúl szövegektől kezdve a kissé túlságosan kiModeolt bookletig. Akkor most ugye mindenki boldog. Az együttes teljesítette a szerződésben foglaltakat, a rajongók szokás szerint összef*ssák magukat az örömtől, dől a pénz, a gonosz kritikusok véleménye meg úgyse érdekel senkit. Gondot csupán az okozhat, hogy a PTA-t még az aktuális Robbie Williams korong is megelőzi az emlékezetes pillanatok számában. Ha izgalmas, szórakoztató, okos poplemezt akarsz, nyugodtan vedd meg! Az új Madonnát... **(Fadonnát? A Botox-királynőt? Martin)**

The Paddingtons – First Comes First /Poptones/



A Paddingtons debütje pont akkor érkezett, amikor már kezdett végzetesen tele lenni a fa***m mindennel, így pár napig minden alkalommal, ha kedvem lett volna a használati tárgyak minden különösebb értelem nélküli destrukciójára, elég volt csak elindítani a lemezt, maxra csavarni a hangerőt és hagyni, hogy a dögös rockzene tegye a dolgát. A First Comes Firstben az a legjobb, hogy nem próbál többnek tűnni, mint ami: 11 gyors, hangos és robbanékony pánkrokk felvétel 33 percbe sűrítve. Romantikus balladák, agynyúzó gitárszólók és értelmetlen művészieskedés nélkül. A dalszövegek nagyon aktuálisak és a többi „nevélős” brit zenekarhoz hasonlóan itt is alapvetően elég triviális dolgokról (szeret, nem szeret, hűde be vagyok ba***a) **(Ááá, ez kemény volt. Szollár, behalok rajtad! Martin :)** van általában szó, de a dühös / ironikus előadásmód miatt mégsem hat olyan száraznak, mint amilyen valójában. Meg aztán nem sok olyan drog prevenciós dalról tudok, ami hatásosabban kezdődne, mint a Panic Attack. (Meg akarsz halni? Gyerünk, legyél öngyilkos.) A First Comes First igazi hátsó ajtón beosonós lemez, ami lehet, hogy nem valami okos, de annál inkább szórakoztató.

KÖNYV

C.S. Lewis – Az oroszlán, a boszorkány és a különös ruhásszekrény

A leginkább angol nyelvterületen népszerű Oroszlán... gyerekkorom meghatározó könyvélménye volt, annak ellenére, hogy minden alkalommal komplett idiótának néztek, ha valahol bedobtam beszédtéma gyanánt. Ez a December végén mozikba kerülő nagy költségvetésű, látványos filmadaptáció után minden bizonnyal meg fog változni, annál is inkább, mivel az egyik kiadó elkezdte szép sorban kiadogatni a Narnia történeteket, az öt megjelentő, roppant tetszetős kivitelben. Azért a '89-es kiadású bimbikék, Zoltán Erikás (nézzétek meg a borítón lévő rajzot, bámulatos a hasonlóság) példányomat nem cserélném el vele.

A könyv egy hatalmas kúriában vakációzó négy testvér szolid unatkozás okán elkövetett felfedezőtúrájával kezdődik, ahol is Lucy véletlenül felfedezi a Narniába vezető átjárót, ami esetünkben egy ruhásszekrény. Odaát, egy szál szoknyában jókat szórakozik a szitáló hóesésben, ami miatt aztán később sem fog hosszú szenvedés után, tüdőgyulladásban meghalni (ez is csak azt bizonyítja, hogy lényegesen kellemesebb elfoglaltság Lewis-nél főhősnek lenni, mint mondjuk valamelyik Dickens műben). Észrevételét később el is mondja a többieknek (mármint a *jól-szórakozást*, nem a Dickens-es részt), akik először nem hisznek neki, aztán meg igen. Főleg Edmund, aki testvéreit némi csodatorta reményében megpróbálja feldobni a vidéket uraló gonosz királynőnél. Innentől már úgyis mindenki ismeri a sztorit: összefogás, hatalmas csaták, áldozathozatal és árulás egészen a kötelezően hepiendes befejezésig.

A Ruhásszekrény a gyerekes felhangok ellenére is abszolút élvezhető, izgalmas darab, ráadásul elég rövid ahhoz, hogy egy hosszabb vonatút alatt ki lehessen olvasni.



TELEFONOS CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT
Tel.: 06-70-365-0385

PS2

Asterix XXL 2	12990	kapható!
Battlefield Modern Combat	14990	kapható!
Eyetoy 3 / Kamera	11990/15990	kapható!
Eyetoy Kinetic / Kamera	10990/15990	kapható!
Fifa 06	14990	kapható!
Genji	13990	kapható!
Getting Up	12990	kapható!
Harry Potter and Goblet of Fire	14990	kapható!
Jak X	13990	kapható!
King Kong SE Fémdobozos!	15990	kapható!
Marvel Nemesis	14990	kapható!
Mortal Kombat : Shaolin Monks	14990	kapható!
Need For Speed Most Wanted	14990	kapható!
Prince of Persia Two Thrones	14990	kapható!
Pro Evolution Soccer 5	15990	kapható!
Ratchet Gladiator	13990	kapható!
Resident Evil 4	14990	kapható!
Shadow the Hedgehog	14990	kapható!
Soul Calibur III	15990	kapható!
The Sims 2	14990	kapható!
Ultimate Spider-man	16990	kapható!
WRC Rally Evolved	13990	kapható!
PS2 Gép+Killzone+Memo Card	46666	akció!

PS2 Platinum és akciós

Age of Empires II	6490	akció!
Bond 007 : Everything or Nothing	7490	
Call of Duty	6990	akció!
Dragon Ball Z Budokai 3	7990	
Harry Potter and the Philosopher's Stone	7490	
Harry Potter Quidditch World Cup	7490	
Jak 3	5990	
Killzone	5990	
Lord of the Ring Return of the King	7490	
Lord of the Ring The Third Age	6490	
Medal of Honor Rising Sun	7490	
Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty	5990	akció!
Mortal Kombat Deception	6490	akció!
Need for Speed Underground	7490	
Prince of Persia 2	7490	
Ratchet & Clank 3	5990	
Resident Evil Outbreak	6490	
Silent Hill 3	5990	akció!
Soul Calibur II + Final Fantasy X-2	7490	akció!
The Getaway Black Monday	5990	
Urbz	6490	
WRC 4	5990	
PS2 Gép+Ratchet Gladiator VAGY Jak X	49999	akció!

Gamecube

Fifa 06	14990	kapható!
Fire Emblem	15990	kapható!
From Russia With Love (James B.)	14990	kapható!
Geist	15990	kapható!
Harry Potter and Goblet of Fire	14990	kapható!
Mario Smash Football	15990	kapható!
Marvel Nemesis	14990	kapható!
NBA Live 06	14990	kapható!
Need For Speed Most Wanted	14990	kapható!
Pokémon XD	15990	kapható!
SSX on Tour	14990	kapható!
The Sims 2	14990	kapható!
GC gép+Mario Football+Mario Kart	29999	akció!

XBOX

Battlefield 2 Modern Combat	14990	kapható!
Counter Strike Classic	8990	kapható!
Fifa 06	14990	kapható!
Forza Motor Sport	16990	kapható!
From Russia With Love (James B.)	14990	kapható!
Half Life 2	12990	kapható!
Halo Tripla Pack (Halo 1+2+Multiplayer)	15990	kapható!
Harry Potter and Goblet of Fire	14990	kapható!
Need For Speed Most Wanted	14990	kapható!
Project Gotham Racing 2 Classic	8990	kapható!
SSX on Tour	14990	kapható!
The Sims 2	14990	kapható!
XBOX gép + Need For Speed Most Wanted	48888	akció!

Nintendo DS + GBA

Advance Wars Dual Strike	11990	kapható!
Donkey kong 3/GBA	12990	kapható!
Fifa 06	11990	kapható!
Harry Potter and Goblet of Fire	11990	kapható!
Harry Potter and Goblet of Fire/GBA	11990	kapható!
Mario Kart DS	11990	kapható!
Marvel Nemesis: Rise of the…	11990	kapható!
Need For Speed: Most W. /GBA is!	11990	kapható!
Nintendogs! 3 különböző játék!	11990	kapható!
Pokémon Dash	8490	akció!
Pokémon Emerald Version ÚJ!/GBA	13990	kapható!
Ridge Racer	10990	kapható!
Samurai Jack /GBA	9990	kapható!
The Sims 2	11990	kapható!
Tiger Woods	11990	kapható!
Urbz	11990	kapható!
Wario Ware Touched	8490	akció!
Yoshis Touch'n Go	11990	kapható!
GBA Micro Gép + Samurai Jack	29999	akció!

PSP

Burnout Legends	11990	kapható!
Fifa 06	11990	kapható!
Ghost in the Shell	9990	kapható!
Go Sudoku	7990	kapható!
GTA Liberty City Stories	15990	kapható!
Harry Potter and the Goblet of Fire	11990	kapható!
King Kong	13990	december
Lord of the Ring : Tactics	11990	kapható!
Marvel Nemesis: Rise of the…	11990	kapható!
Metal Gear Acid	13990	kapható!
Need For Speed Most Wanted	11990	kapható!
Prince of Persia Two Thrones	13990	december
Pro Evolution Soccer 5	13990	kapható!
Pursuit Force	13990	kapható!
Ridge Racer	13390	kapható!
SSX on Tour	11990	kapható!
The Sims	11990	december
Virtua Tennis	13990	kapható!
PSP Value PAK + Pursuit Force	78888	akció

576 KByte

TELJES VÁLASZTÉKUNKAT ÉS ELŐRENDELÉSI AKCIÓINKAT MEGTALÁLOD WEBÁRUHÁZUNKBAN A WWW.576.HU OLDALON

Pólus 419-4117; **Campona** 424-3424; **Mammut II** 345-8076; **Árkád** 434-8076; **Duna Plaza** 239-2858; **Westend** 238-7576; **Europark** 280-9585; **Debrecen Plaza** 06-52/342-120; **Kecskemét Malom** 06-76/328-119; **Szeged Plaza** 06-62/468-978



Véradás sörrel, virslivel, Drakulával

CASTLEVANIA: CURSE OF DARKNESS